DVD 火山重弩打黑铠龙 口袋妖怪 空之探险队/勇者30/无限航路/凉宫春日的直列/对战传说

VOL.118
定价:9.8元

掌机迷
POCKET GAMER

卷首特辑
GDC09特别评论报道

新闻热点
多年期盼化为泡影 PSP版恶魔猎人开发终止
PSP近期漏洞接连不断 3000破解再见希望

特别策划
带你走进游戏“怪”圈 游戏名作中的敌方设定评析

牧场物语 蜜糖村和大家的愿望
系统入门介绍/恋爱结婚对象介绍/主要事件介绍/村民好感度提升方法

战国BASARA 历战英豪
模式完全解析/全人物&全武器防具服装出现方法/参战武将性能浅析

魔界战记2 便携版
全流程里关卡攻略详解/游戏独特系统详解/各种实用资料

牧場物語(ぼくじょうものがたり)
シュガー村(むら)と
みんなの願(ねが)い



[目录]
Contents

掌机迷
总118期





封面 魔界战记2

POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



本期收录游戏	
NDS	口袋妖怪 空之探险队
NDS	蜡笔小心 粘土大变身
NDS	游戏王5D 星尘
NDS	太空侵略者 EX2 汉化版
NDS	战斗陀螺 钢铁战魂
NDS	忍者乱太郎
PSP	魔界战记2 便携版
PSP	战国BASARA 历战英豪
PSP	SUNDAY × MAGAZIN大乱斗
PSP	牧场物语 蜜糖村与大家的愿望 汉化版

热作冲击波 当期游戏最详细的试玩报告!

游戏单间 在这里一定能找到最适合你的专区!

PG吧 拉近编辑和读者之间距离的纽带!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

虽然这次的《机战K》研究有些迟到，但是不光有隐藏要素，还有各种研究和各种使用资料，很详细。《牧场物语》的攻略也非常详细，内容丰富，千万可别错过。



一狼推荐给你看

本期一狼给大家献上魔界战记2P的完全攻略，希望对大家有所帮助。特稿本期又是和八房联手合作，给大家分析一下游戏名作中的敌方设定，希望大家能够喜欢。



八房推荐给你看

似乎每期我给大家带来的都是攻略+特稿，本次也不例外。战国BASARA的动画很有意思，游戏也可以玩玩看，至于特稿则是关于系列游戏的“怪设”变迁的。



常用游戏类型对照表	
ACT	动作游戏
RPG	角色扮演游戏
ARPG	动作角色扮演游戏
SRPG	战略角色扮演游戏
SLG	战略游戏
SLG	模拟经营游戏
PUZ	解谜益智游戏
RAC	竞速游戏
RAG	音乐游戏
AVG	文字/冒险游戏

又是一年GDC！今年有什么好玩的？

和每年都备受大家关注的E3游戏展和TOKYO GAME SHOW不同，Game Developers Conference（简称GDC）本来面向的受众是游戏业内的广大开发人员，所以虽然它自1987年以来已经走过了22年，但在广大玩家中的影响力并不很大——不过近年来，由于针对性强，许多人都乐于在GDC上发表重要的消息，而随着大量专业交流和猛料的出现，非游戏开发人员对GDC的重视也逐渐提高了。

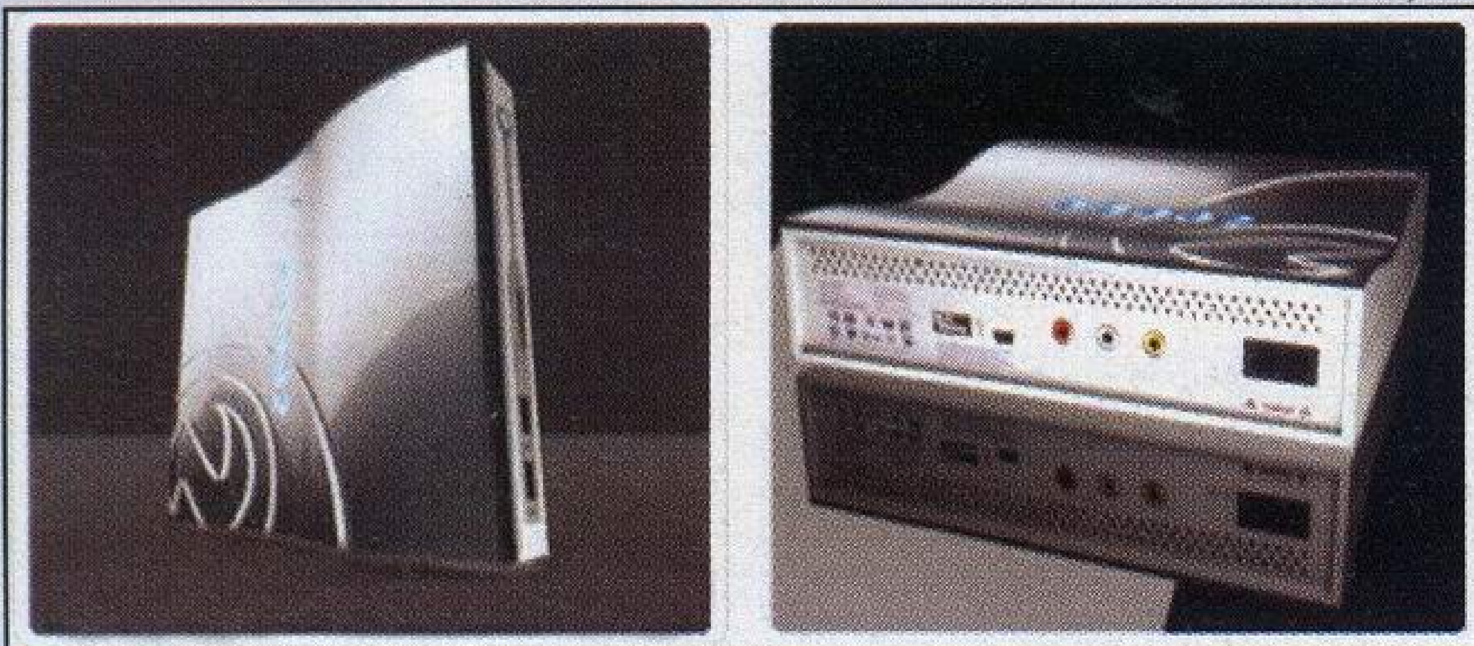
比如说，今年就确实有一些非常有趣的内容公布呢！

国外大鳄觊觎中国市场 盗版天朝前途如何

中国没有行货主机的现状想来大家都比较了解。除了开放程度不足、对游戏的观念比较陈旧以及经济条件制约之外，阻碍正版行货游戏进入中国最大的障碍无疑是中国大规模、近乎全民性的成熟盗版市场以及国民版权观念的淡薄。举个颇具讽刺性的例子，中国广大的未开垦市场空间正如PSP3000那未破的秘密花园，无论是破解者还是游戏商都能够看到墙内的大好风光，却不得其门而入。

当然！正如同HACKER们不会放弃破解PSP3000一样（请原谅我讲如此冷的笑话），在全球游戏市场疲软的环境下，没有哪个厂家不盯着中国等国家这一巨大的潜在市场，而本次要介绍的GDC的硬件重头就是这款“ZEEBO”主机了。

Tectoy与Qualcomm公司是这台游戏主机的发行者。如前所述，本主机是一台面向低端市场的主机，价格约为199美元。主机并没有次世代机常用的硬盘，而是采取了1G内置FLASH空间+外借存储设备的设计方案。



当然，这款主机并没有傻到去和目前的三大主机争抢市场。主机最大的特点就在于，玩家主要获取游戏的方法并非购买实体载体，而是通过付费下载得到资源，官方发言人表示：“Zeebo将能真正的刺激那些超过十亿以上的潜在消费者，让这些没有接触过游戏的人们在家中体验游戏的乐趣”——不过这只是无关紧要的原因之一，看看游戏发卖的主要目标市场：中国、俄罗斯、巴西，甚至还有印度。这些地方都是“人口众多、经济欠发达、盗版非常猖獗“的区域，游戏采取下载增值服务也正是为了最大限度地避免盗版影响。



FIFA 09 Soccer by Electronic Arts | Need for Speed Carbon by Electronic Arts | Brain Challenge by Gameloft | Prey Evil by 3D Realms/ Machineworks | Quake by id Software

ZEEBO的开发商之一是业界著名的通信芯片开发公司Qualcomm，在强大的经济攻势+开发商的面子下，目前已经有为数不少的业界名宿表示对ZEEPO进行支持，目前已经明确提供作品供玩家下载的公司有CAPCOM、EA、NBGI、POPCAP（不知道它是谁?PC上的小游戏合集《幻想游戏》听说过没？）、THQ、NAMCO等。初期发卖的ZEEBO中将会免费提供数款游戏供试玩，包括《FIFA足球09》、《极品飞车 卡本峡谷》、《雷神之锤》等。此外在游戏配布列表中，我们赫然可以看到《生化危机4》《铁拳2》《疯狂出租车》等熟悉的面孔。

ZEEBO的硬件规格

CPU：ARM11/QDSP-5（528MHz，同索爱的X1采用的CPU一致）

显卡：Qualcomm Adreno 130 整合显示芯片

输出接口：提供了4频（GSM/GPRS/EDGE）和3频（UMTS/HSPA）连接

分辨率：640*480

其他：3个USB接口，1个SD槽、1GB NAND Flash、128M DDR SDRAM、32M 内置ROM

问答 广东 蔡希明　为什么我下载的《战场之绊》玩不了，是因为没有把PSP4.01升到5.01吗？（是因为没破解）
男，14岁，广东省汕尾市百汇屋顶花园B栋，QQ1043290558



评论：听起来非常不错的点子，但是实际可行性又如何呢？199美元的价格在中国足以购买PSP或者WII主机，"廉价下载服务，机能相当于前一时代主机"这一概念产品其实在中国已经出现过，就是传说中的大神游。所以这款主机在中国这潭深水中……

主机之路已经走入瓶颈 网络+便携已成共识

针对目前全球游戏市场萎缩的现状，广大与会人员也纷纷发表自己的看法，总体来说，面对网络的冲击、盗版的猖獗、人们生活节奏加快和传统游戏开发模式的种种瓶颈，各方人士都对此表示了担忧并提出相应的策略。今后究竟我们的市场的会变成什么样子就取决于这些龙头了吧？

—— 微软和暴雪有话要说 ——



PC游戏业界名宿暴雪在GDC上向微软抱怨，说传统的游戏控制器（手柄）已经逐步无法适应越来越精密和复杂的操作要求，以致于不少在PC平台上推出的游戏都很难登陆在据置机平台，希望微软能够提供更加完美的解决方案——虽然现在就提下一代游戏主机还为时尚早，但WII的成功以及PS3的失败无疑为这个话题添上了一条有力的注脚。

评论：硬件永远追不上创意啦，创意也不一定用硬件来体现，不过个人觉得改善输入设备是个好点子，干脆一步到位，让脑后插管的时代来临吧(笑)。不过PS3之所以疲软并不是因为操作方式别扭吧……

—— 主机？盗版？都早点洗洗睡吧。——

盗版、格式兼容性、硬件价格高、第三方开发困难……无数困扰着游戏开发者的难题仿佛一根根锁链，将大部分的创意绞杀在文档上，不过，本次GDC上横空出世的"ONLIVE"或许会给这一切带来根本上的改变！

什么是"ONLIVE"？简单的讲，ONLIVE就是一个以云计算为基础的高速信息网络，玩家不需要性能优越的主机硬件而只需要一个足以处理信息的终端机(可以做的比手柄还小)和一个网络接口。玩家的输入将被以一种高速高效的方式传送到一台类似服务器的主机上运行从而得出包括影音信息在内的操作结果，再以信号的方式传输回去，于是，玩家并不需要有昂贵的高配置主机，只要有足够的网络环境就可以玩到高清级别的游戏。这个类似网游的模式也基本上杜绝了盗版的现象——连游戏数据都无需下载，何来盗版？事实上，对于我们掌机玩家它有着特别的意义：这个技术最大的瓶颈，除了商业化模式和价格问题暂时没有计划之外，在于带宽，如果网络带宽不足便无法游戏。但是！以目前的情况看来，"只要拥有1.5Mbps带宽，游戏的显示质量就可以达到Wii的级别"！这个技术的前景果然不可限量。



评论：听起来棒极了，但网络如何普及，价格如何定位，引进细节等……不确定的因素太多，所以距离实用化还是有些遥遥无期。看看手机3G网络的引进状况吧（哎，叹气）。不过如果真的可行的话，游戏的制作成本也会下降吧，或许到那时，全正版也不再是梦了。





NBGI《传说》系列2009年度发表会开幕 多款系列作品公布,并且会有动画电影推出

在本次《传说》系列的发表会上共宣布了3部全新作品，分别为Wii的《TOG》、PS3《TOV》、PSP《TO-VS》。另外《TOV》将会电影动画化。



系列首次以对战格斗动作游戏类型登场的《对战传说》，有从《幻想传说》到《心之传说》为止的13部作品中，共35名角色登场进行剑术和法术的比拼。战斗的系统一如既往的继承了2D风格的线性即时战斗系统，可以通过简单的操作来使出各种华丽的攻击招式是本作的特点。在系列作品中已经登场过的特技姑且不论，各种法术也同样可以在战斗中使用。但是，本作的原创要素导入了墙壁等场景的高低差概念，同时还加入了全新的连击系统。此外，在所有对战游戏中非常罕见的状态编辑机能也有搭载。在可以把战斗时获得的G点数自由分配到角色的HP和TP等能力值上。

在本次的发表会上，公布了单人游戏模式“世界树战斗模式”。在异世界戴兰迪亚的舞台上，登场的角色们分别所属于神圣王国、骑士王国、新帝国和自由都市联合这4个国家，并出发进行战斗之旅。在这个模式中展开的都是原创的新剧情，而且角色也有声优配音。对白与台词都是全新收录的，传说制作小组制作的主剧情都还是原本的声优语音。35名角色的状态插话以及战斗中导入的战斗特写也被重新描绘。

此外，虽然详细方面没有明确公布，按照比例缩小角色进行对战的迷你游戏以及以《对战传说手机版》为题材的手机联动机能也在预定开发中。

本作的主题曲演唱者是在2008年非常偶然的以avex trax初登场的“GIRL NEXT DOOR”组合来担任。乐曲也因为《对战传说》而重新谱写。

早就想过以《传说》中的人物数量，出一款格斗或者乱斗类游戏根本不成问题，不过官方一直也没这么做过，反倒是同人在这方面非常努力，而且做得也比较有意思。这次推出《对战传说》估计是受了之前《最终幻想 纷争》的影响，当然这只是一个猜测而已。希望这次推出的这款作品不仅能做出《传说》的特色，还做得更有游戏性，但愿比《最终幻想 纷争》好玩一些。







多年的期盼最终化为一片泡影 PSP版恶魔猎人宣布开发终止

说起PSP版《恶魔猎人(Devil May Cry)》这作品，估计早已经有不少人都把这事给忘了，但是近期的《FAMI通》上,PSP《恶魔猎人》被打上了终止开发的字样。让广大《恶魔猎人》的FANS们感到极为失望。



在2004年，当时SONY公布了一份支持PSP软件开发的厂商阵容名单，就是在这个上面，CAPCOM的《恶魔猎人》被列到了开发项目当中，也就是说日后会登陆PSP。但从那之后,就再也没有什么消息了，相关的传闻到是不少。如果和《星际争霸 幽灵》来比的话,人家暴雪好歹还给大家提供一段能供永久收藏的视频。CAPCOM什么都没有，这一晃就是5年过去了。CAPCOM的官方发言人说：PSP刚推出的时候，《恶魔猎人》确实是作为当时有开发前景的项目而作为备选。

这么一说的话，其实想一想，这也是CAPCOM的一贯风格了，从之前的《生化危机》到PS2事件，还有《怪物猎人3》到WII的时间，足以充分证明了。所以这件事情其实也不算是什么意外。记得之前还有《鬼武者1+2》的消息传闻，我们只能说：“我们希望有”。



任天堂与迪士尼乐园合作 NDS将承接园内向导服务

任天堂与日本“东方乐园”(Oriental Land)合作，预定于日本东京迪士尼乐园内的设施“ikspiari”展开利用NDS进行的园内向导服务“Ikspiari NDS Guide”。并将于4月25日开始正式实施。

据闻，在这个服务项目中，Ikspiari提供NDS专用软件下载，用户手持NDS下载这项程序后，就能够获得一个便利的游园指南了，借助这个指南，用户就可以进行园内商店、餐馆、电影院等场景搜索。而且当用户确定了目的地后，地图画面还会出现妖精带领你走出最短的路线。同时，该程序还具备各种小游戏，借助无线网络还具备留言板发送接收等功能，方便失散的同伴能够汇合。

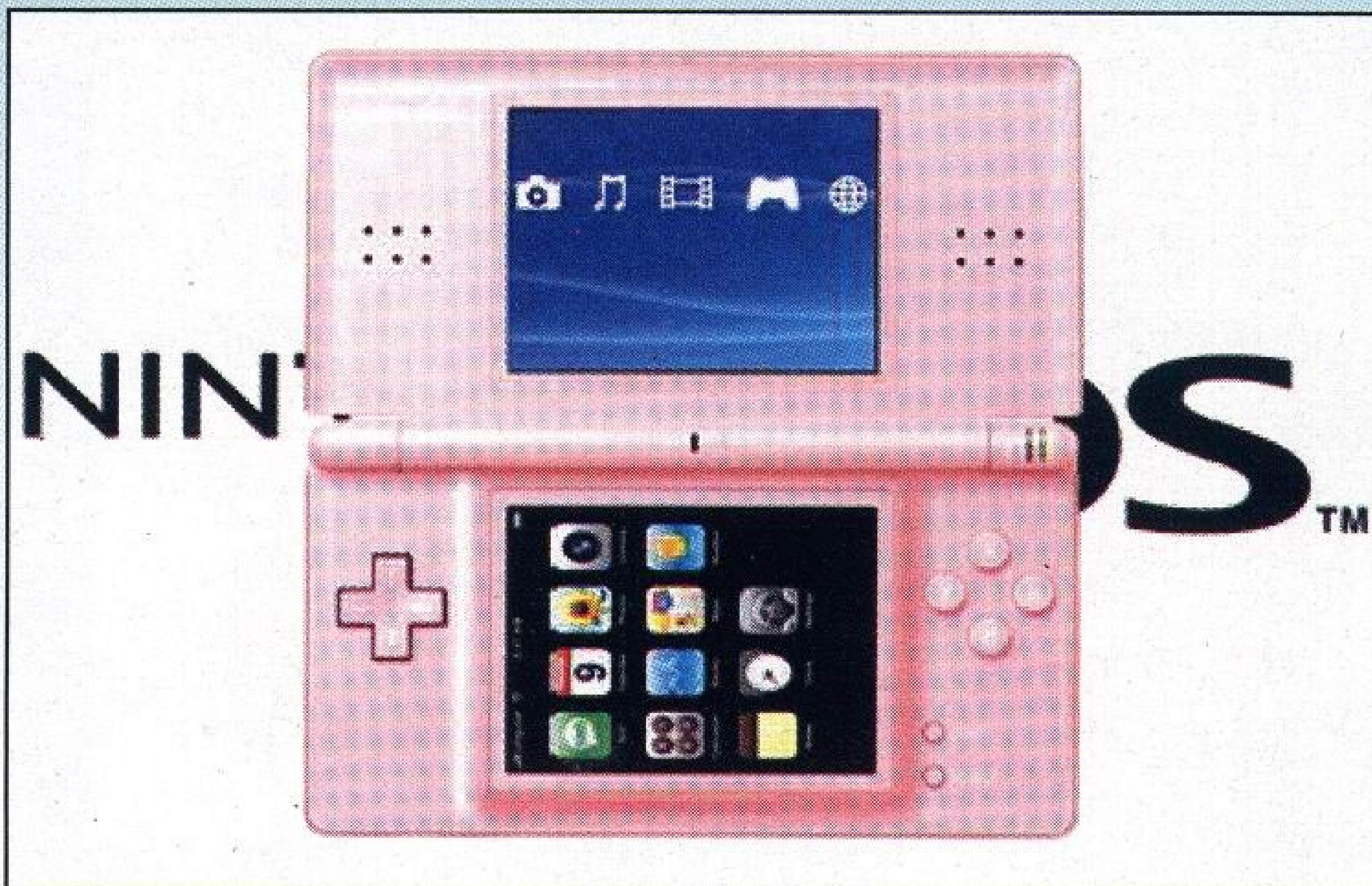
1、向导：指导整个Ikspiari范围路线的功能，支持指导从目前位置到目的地的向导功能。

2、小游戏：借助小问答和搜索小妖精等等小游戏，来指导用户进行整个游乐园范围内的游乐。

3、搜索功能：能够搜索整个乐园内超过140个店铺、餐馆的情报,另外各类电影院电影观赏时间日程、活动等等都会能够搜索到。同时提供乐园电瓶车接待功能。

4、留言板：借助触摸笔就能够进行的留言服务。在整个乐园范围内,可以表示当前最多16个同伴之间的位置,并且还可以互相交换信息。

这段情报的发布，表示了目前任天堂对于NDS主机深入日本国民民心的措施和手段继续在加深，随着DSi主机的发布，相信任天堂的NDS野望依旧是有增无减。



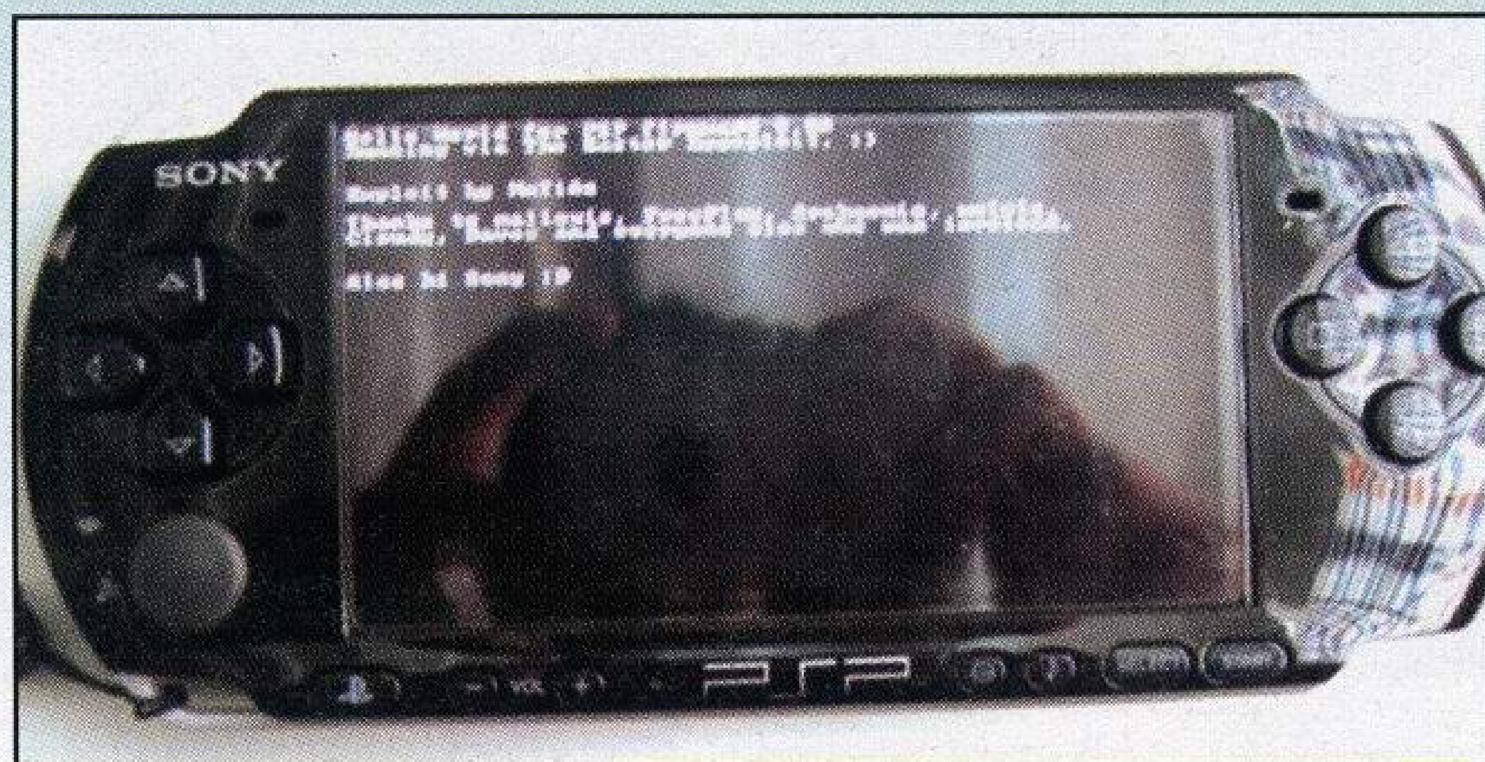


PSP近期各种漏洞接连不断 3000型破解是否能再见希望

PSP3000虽然一直没有破解，但是关于破解的话题却一直都是热点，玩家们对此也非常抱有期待。即便是现在国内店家都会进一些有人气的正版UMD游戏来为购买PSP3000的玩家们解闷，但是多数人还是希望3000的破解能尽快解决。自从上次DARK ALEX宣称自己不想在搞PSP3000的破解了，而把目标转移到PS3之后。其他黑客高手并没有放弃PSP3000这块难啃的“骨头”。

之前出现了关于HELLO WORLD漏洞的消息，这一消息被炒得沸沸洋洋的。而在前不久国外网友n00b81发布了一个tiff漏洞图片，在大家的测试下，有的人成功通过3000和TA88-V3的2000型。虽然看起来像是破解有望了，但是实际上还是有所欠缺。相对3000和TA88-V3的2000来说，新系统5.03也尚未破解。根据网友wololo的消息，tiff漏洞更容易适用于5.02和5.03这种高版本系统。

虽然目前仍然没有正式被破解的消息，但是破解工作再不断进行中，即便是有人放弃了，也会有新的人来顶上，3000目前来讲可谓是破解有望了。



史上最激烈《口袋西游 蓝龙》推出“刀 塔”新战场



近期，《口袋西游 蓝龙》最新版本重磅推出堪称史上最激烈的竞技新战场“刀·塔”，此战场为天界、妖界两个阵营的对抗为主题，并且打破了传统竞技战场对玩家等级上限的要求，在游戏中低级玩家也可以进入战场参与战斗，此战场每天分三个时段开放，分别为：中午11:00-14:00、晚上18:00-20:00以及20:00-22:00，玩家分别代表天界势力和妖界势力发起进攻，最终积分最多或成功击杀对方首领的阵营获得胜利。如果同样是一名战场竞技的实力玩家，那就快来加入《口袋西游 蓝龙》“刀 塔”战场，共同体验体验这有史以来最激烈的战斗吧。

《神鬼传奇》4月活动相关消息介绍

《神鬼传奇》自开放内测以来，继续受到广大玩家的狂热追捧。完美时空首款非祖龙工作室作品，打破了完美产品的一贯风格，使得该公司旗下产品具备了更丰富的内涵和形式。游戏无论是在世界的构建上，还是在美术的表现上，都不同以往。全新的游戏题材和引擎让众多玩家眼前一亮。而其引领的神秘探险游戏风潮也正向我们扑面吹来，玩家们的2009年，注定不平凡！活动内容：

选择题：1、您知道《神鬼传奇》是哪天内测的?

2、《神鬼传奇》游戏里有几大职业?

3、《神鬼传奇》里你最喜欢哪个职业，为什么?

参与方式：请参加活动的读者将问题答案发送到邮箱：sgcqpm@wanmei.com，邮件题目注明“《XXX媒体》4月活动”，邮件内容附上你的个人资料（姓名、年龄、职业、地址、邮编等），当月月末我们将会从所有的邮件中抽取获奖玩家。奖品多多，更多惊喜等你拿。



交友 广东 陈启宇 我今年的目标就是将成绩赶上去，因为我的成绩不是很理想。
男，18岁，中山市坦州镇南州路桥头巷

系列作品量产化究竟是好是坏?

系列量产化可以说是目前的一种趋势了，比如像《传说》《无双》等系列纷纷走上了量产化的道路，有的游戏系列都不说一年一作，甚至有些可以达到一年好几作。对于业界来讲，这样做可以促进自己的利润增涨。

但对于玩家来说，一年多款系列作品的话，消费上会有一定压力。而且从游戏素质来讲，更多时候量产化的游戏都是多而不精，甚至一些系列的量产化作品雷也不少。这对于玩家来说也是很不好的，花钱买雷作，谁也不想这样吧。不过作为玩家，虽然希望厂商能用心做一款精品，但是有时也对系列作品有一种迫切需求，这也就促使了量产化的这种行为。个人角度的意见，厂商应该考虑下让玩家品味下自己的游戏，而不是一味的购买(当然这是不太可能的)。



关于量产化的观点，我在去年特稿《掌机界目睹之怪现状》中已经谈过了，有兴趣请查阅。虽然量产化的弊端人人都看得见，但游戏市场的现状整体比较萎靡，受经济危机的影响，现在市场又比我去年写特稿时要糟糕了不少，所以厂商们自然要想方设法地多赚一些，多省一些，而开发成本低、技术成熟又有相对稳定的客户群的系列游戏就成了厂商最钟爱的对象。这种情况相当的矛盾：一方面，频繁地量产化无异于饮鸩止渴，会逐步损害系列的活力；另一方面，厂家又急需资金来维持运转和开发新的游戏。所以，有时候厂家明知这是杯苦酒也得被迫往肚子里咽，倒也不能全都怪厂家……类似的话我在前几期的特稿《水面下的暗战》中已经详细说过，可查阅。(爆！你在卖广告嘛！)



弄清了系列作品量产化的定义之后，一狼当然是竭力反对这种现象的发生。比如近几年的无双系列明显走了下坡路，虽然说多平台的推出让更多的玩家能够接触到这个系列，但是过多的推出也的确让玩家觉得有点审美疲劳的感觉，比如在之前作品的基础上只是稍微改动一点就当作新作来发售骗钱，这种行为实在是不厚道。

一狼最喜欢的DQ系列一向是秉承着“十年磨一剑”的风格，虽然说这种风格未免有不思进取之嫌，但是推出的作品质量还算是比较令人满意的。一狼个人的看法是，好的游戏必然要秉承“少而精”的风格才能获得成功。但是厂商为经济利益来考虑而不择手段的话，造成量产化必然会影响作品的销量。后果就是砸了自己原本的金字招牌，丧失原有的玩家群。



武林外传全新趣味称号集合

武林外传更新了一系列夜半任务——因为这个系列的任务都是在半夜子时开启，还都是在阴气森森的烙印之塔开启；而那开启任务的NPC更是让人看了毛骨悚然——竟然是一具被一堆幽魂包裹的棺木！这个系列任务做起来不难，棺材NPC会给你一张惊悚电影的入场券，没有足够的胆量和金钱是不能进行任务的！“午夜惊魂”有31个任务，周一到周四每天4个，周五5个，周六6个，周四4个，是随机的。开启时间为每晚子时——半夜11点。自动接任务，限时半小时，若在规定时间内没有拿着20金找到烙印之塔的NPC，任务就会消失。做这些任务，不但可以获得幽灵船友好度，获得称号，集齐这些称号后，据说还可以升级合成，得到更高属性的称号。要注意，一定要过了30级才能接到这些任务哦。

PG特工组

为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

第14回 这次的话题 **3000将破解传闻四起，耀目黄、青翠绿上市，DSi行情二度跳水，彩色系主机发售，闪存芯片涨价，记忆棒、TF行情均受影响。五一取消长假，变成彻底的劳动节，五一购机将受影响。**

南昌地区市场动态

有小部分卖店至今仍然声称有全新2000出售，报价还特离谱。甚至近期还有个别相熟玩家找到俊叔，欲高价抛售手头的机器。孰不知2千多块的所谓全新机根本就是有价无市，稍懂一点的人都不会上当，有那个价钱弄台双65的360回家爽生化5多好。在此N度提醒大家，信2000有新机，不如信世上有鬼。市面上的“新”机都是换壳翻新的，价位是1400元以上。这其中有外壳的成本，而且组装壳无论是色泽还是精细程度，都与原装壳相去甚远，用不了多久就会严重磨损。如此还真不如直接购买一台成色不错的纯二手机，其实价格也不差多少，电池和充电器也尽量拿旧的，新的反而大多是组装货。

3000方面本月上市了黄绿两款新色，南昌市面上以黄色居多，绿色款绝大多数卖店只存了一台，不过正所谓百货有百客，绿色刚上市就被老顾客收走一台，黄色反而没什么动静。必须指出的是，现在购买3000也不能彻底放心了，日前3000二手机已悄然面市，成色还不错，不过价位并没有太大优势，全新机本来就不贵，而且没破解，二手机暂时不会有什么市场。另外，为了配合3000销售，很多卖店都有进一些廉价全新正版。



广州地区市场动态

深广批发市场本月行情走势略有波动，其中3000一度最低跌破了1100元大关。不过之后又有消息说3000破解在望，受此影响行情开始回升。截止到本期发稿较历史最低点反弹了50元，总的来说比较上期还涨了20元左右，以上行情以出货量最大的黑色基本款为准。

另外白色和银色款比较上期小降10－20元，红蓝两色也有20－30元的下调，而新上市的黄绿两色的价位比红蓝还要便宜20元。2000方面，未破解版本全新机是870元统一价，相对来说基本上没有市场可言，相信各地拿货量也很少吧。成色几乎可以充新的中古机根据颜色不同出价在1700－1800元之间，各地市场上卖到两千块以上的机器有可能是这种货，但多大卖店还是以换壳机谋求暴利。

记忆棒方面本期行情略为走高，其中主流的Mark2及HG极速8G棒比较上期均有15－20元的涨幅。不过总的来说仍属于正常调整，相信继续上浮的可能性很小，不出意外的话短期就会回落到之前的水平。DS方面i续上期破冰速降至合理价位之后，本期行情再度高台跳水，幅度高达50元令俊叔眼镜粉碎。本次降价加速了i的普及，同时也彻底宣判了iDSL死刑，如此小的差价玩家已经没有理由购买老型机了。

烧录卡方面，i系统全线品牌拿货价降破百元大关，其中价位从高到低的品牌是AK2i、EZ5i、DSTTi。兼容性方面并没有太大的区别，如何选择就看个人喜好了。

另外有消息称欧版的DSi不认AK2i了，看来老任做了防范啊。

上海地区市场动态

蓉城市场本期3000价位小幅度上调，其中黑色基本款是1250元比较上期小涨30，银白两色相对黑色再加多50元。彩色系列红蓝两色报价是1330元，新上市的黄绿两色统一价是1280元。以上是单机报价，如果是整套购买的话自然还可以再商量。很多3000玩家为游戏而犯愁，通常卖店都会免费提供数十款试玩版游戏下载，个别卖店还有收费的官方游戏下载服务，一共六款游戏包括PSP乐克乐克、PSP音乐节拍、PS合金弹头X、PS生化危机3、PS拳皇97、PS雷电。上海的消费水平相对较高，正版盘的销路一向还都不错，其中DJMAX黑色广场算是前期比较热销的，日前上市的游戏有天诛4和拳皇合集，特别是对KOF有爱的老玩家不妨考虑收藏一张。

DSi方面，黑白基本色统一价是1280元，相对南方城市来说确实贵了一点。而新上市的红黄蓝彩色系则要再加多50元，其中红黄两色相当的粉嫩可爱，非常适合女性玩家把玩，绝对的把妹利器。另外，美版DSi也有上市，其中淡蓝色比较独特，不过价位比较日版机要高出百元，性价比不高，暂时不推荐，有这个价钱整套机器都拿下了。



烧录卡方面最好卖的还是AK2i，报价130元还是比较合理的，受闪存芯片涨价的影响，TF本期又有近10元的涨幅，比原来贵了两倍。

北京地区市场动态

京城市场的行情与上海方面相仿，其中3000型黑色基本款店头报价是1240元，银白两色1290元，黄绿新品的价位是1280元，最贵的是前期上市的红蓝色。记忆棒方面，8G卡两个牌子比较上期均有小幅度涨价，其中HG极速棒最近一批货感觉在速度方面比较以前略有下降，不知道是不是个别卡的问题。当然了，做卡的工厂也不止一家，所用芯片批次不同等诸多因素都会左右成品的质量，毕竟组装卡很难保证长期稳定如一。如果对品质要求很高的话，还是推荐原装行货棒一步到位，340元其实也不算贵，官方质保用着放心，俊叔做了这么多年电玩生意，还从来没碰到过一例行货棒坏掉的情况。

本期DSi行情再度大幅度调整，黑白两色的店头报价是1250元，新上市的红黄蓝三款彩色系是1350元。除此之外iDSL依然是1050元不变，仅仅两百元的差价离撤柜也就不远了，神游方面依然没有任何新消息放出。韩版NDSL白、银、玫瑰红三色只需要835元即可拿下。市面上还充斥了大量翻新机，最多580元就能买到。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关	◆广州地区PSP相关	◆上海地区PSP相关	◆北京地区PSP相关
PSP3000(黑)：1180	PSP3000(黑)：1150	PSP3000(黑)：1250	PSP3000(黑)：1240
PSP3000(白银)：1250	PSP3000(白银)：1200	PSP3000(白银)：1300	PSP3000(白银)：1290
PSP3000(蓝红)：1280	PSP3000(蓝红)：1240	PSP3000(蓝红)：1330	PSP3000(蓝红)：1330
PSP3000(黄绿)：1250	PSP3000(黄绿)：1220	PSP3000(黄绿)：1280	PSP3000(黄绿)：1280
4G组棒：80	4G组棒：75	4G组棒：80	4G组棒：80
8G红棒：150	8G红棒：140	8G红棒：160	8G红棒：150

◆南昌地区NDS相关	◆广州地区NDS相关	◆上海地区NDS相关	◆北京地区NDS相关
DSi：1230	DSi(黑白)：1200	DSi：1280	DSi：1250
iDSL：1050	iDSL：1030	iDSL：1100	iDSL：1050
AK2i：130	AK2i:120	AK2i:130	AK2i:140
TTi：125	TTi：100	TTi：120	TTi：130
AK2:80	EZ5i：110	EZ5i：125	EZ5i：125
TT:50	AK2:80	AK2:85	AK2：80

ラストバレット
LAST BULLET





最后的子弹

NDS AVG ●Furyu●2009年4月23日预定
●1人/4800日元●容量未知

美少女＋狙击冒险游戏登场！一颗子弹决定命运

美少女和狙击，充满着神秘感的NDS专用游戏《最后的子弹》即将登场。把一眼看去毫无关系的3个要素巧妙的链接在一起，组合成一个推理冒险游戏。而实现这种效果的，正是文仓十描绘出的充满个性的角色、可以充分体验“狙击”的紧张感的任务设定、还有充满着谜团的剧情等等。这次就在这3个要素的基础上给大家介绍一下游戏的流程吧。等待着被命运所玩弄，成为狙击手的主角响花梨的是……



↑花梨和中学时的朋友兼恋人大贵之间的对话场面，千万别错过两人的恋爱故事哦。

↓一些NPC角色也充满着魅力，他们的故事究竟是怎样的呢？

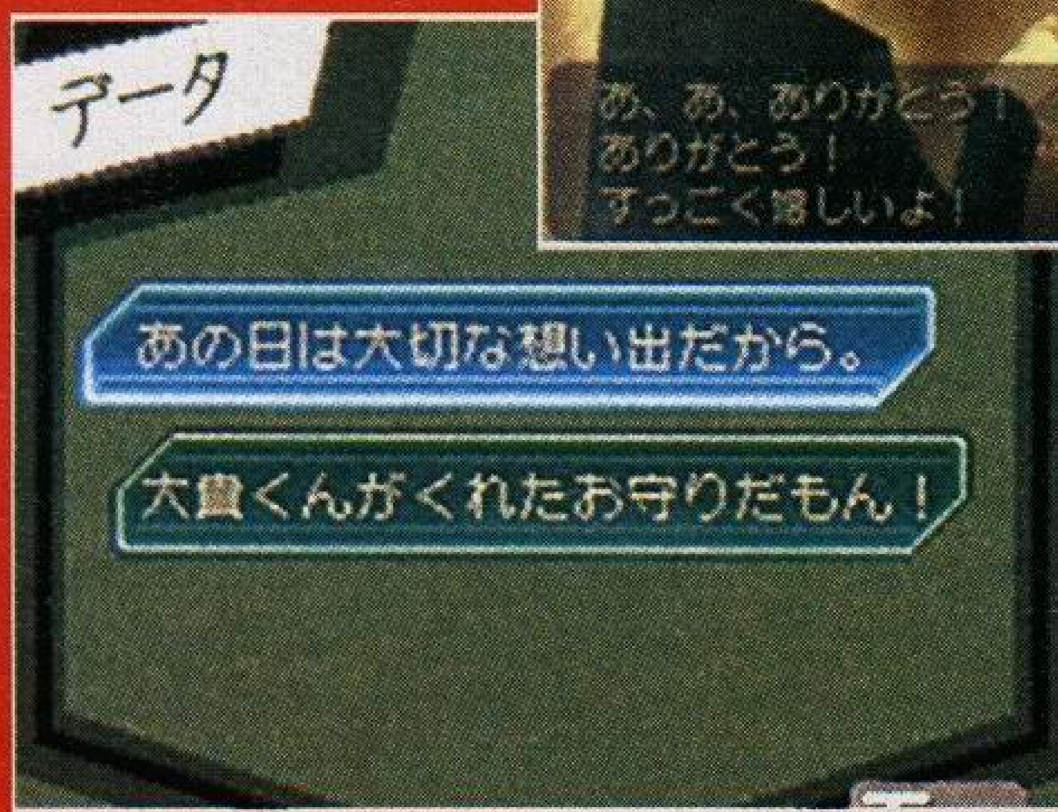


游戏的流程

冒险部分

让故事更加缜密的分支剧情也有收录

在本作中，随着剧情的进展，游戏中会出现各种分支选项。此时会根据玩家的选择，来决定与正篇剧情无关的分支剧情的发生。在这些分支剧情中，包括花梨和大贵的相遇、花梨关于双亲的回忆、以及让剧情更加耐人寻味的故事交代。



←根据玩家的选择来决定是否进入分支剧情，如果选另一个选项的话则会继续进入正篇

花梨的七种服装变化也是亮点！



↑身穿和服的花梨。似乎在学校上课的样子，穿着这种服装也会有任务发生吗？

收录了多彩纷呈的任务

玩家在任务部分中可以挑战的任务种类包括：狙击移动的目标，自行寻找目标并击毙等等。在任务结束之后会出现玩家的狙击等级，朝着最高的等级S为目标迅速完成规定的任务吧！



↑狙击侵入大学校园内的敌人手中的枪支就是作战的任务。

↓不仅是充满杀意的任务，类似的射击游戏也有登场。



充满魄力的CG场面！

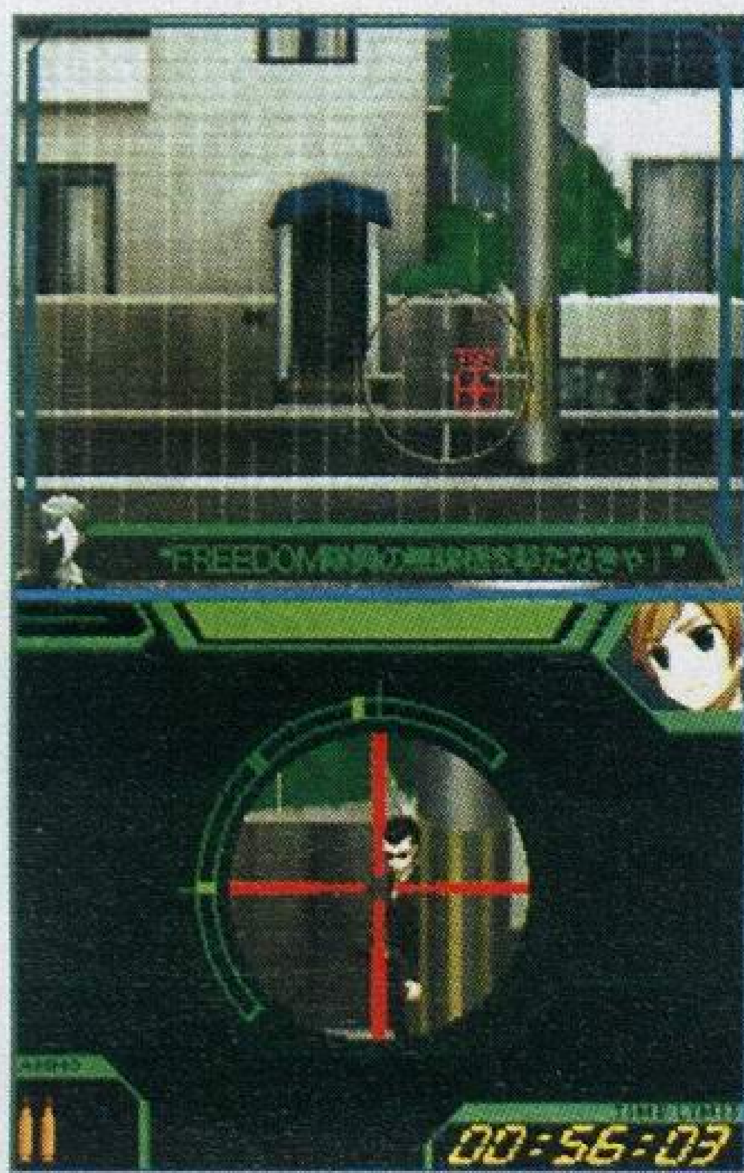


将故事推向高潮！





←↑在任务之前或任务成功后，还有着其他充满魄力的CG插画插入。





在任务部分中，可以通过按压十字键或移动触摸笔来狙击攻击目标。当目标锁定在准星中央时，即可按压R键或L键来发射子弹狙击敌人。

进入故事的关键场所就会发生任务剧情，可以挑战狙击敌人的枪支或爆弹等任务。有些任务还严格限制玩家只有1枚子弹等。

↓完成任务之后，即可观赏每一话的结局。



任务部分

游戏里花梨在各种场面都有可能突入到任务中。此时会根据角色身穿的服装不同，任务里角色的衣装也会发生变化，一定不能错过！



从双亲手中接过枪支的少女即将挑战新的任务！

新作速报

NDS突破一亿台，果然NDS才是主流掌机。
男，15岁，山东省青岛市市北区长春路2号，QQ826804278
山东 孙其伟 交友

阿拉伯之夜

机种 NDS
类型 AVG

●prototype ●1人用 ●5460日元 ●2009年 ●日版



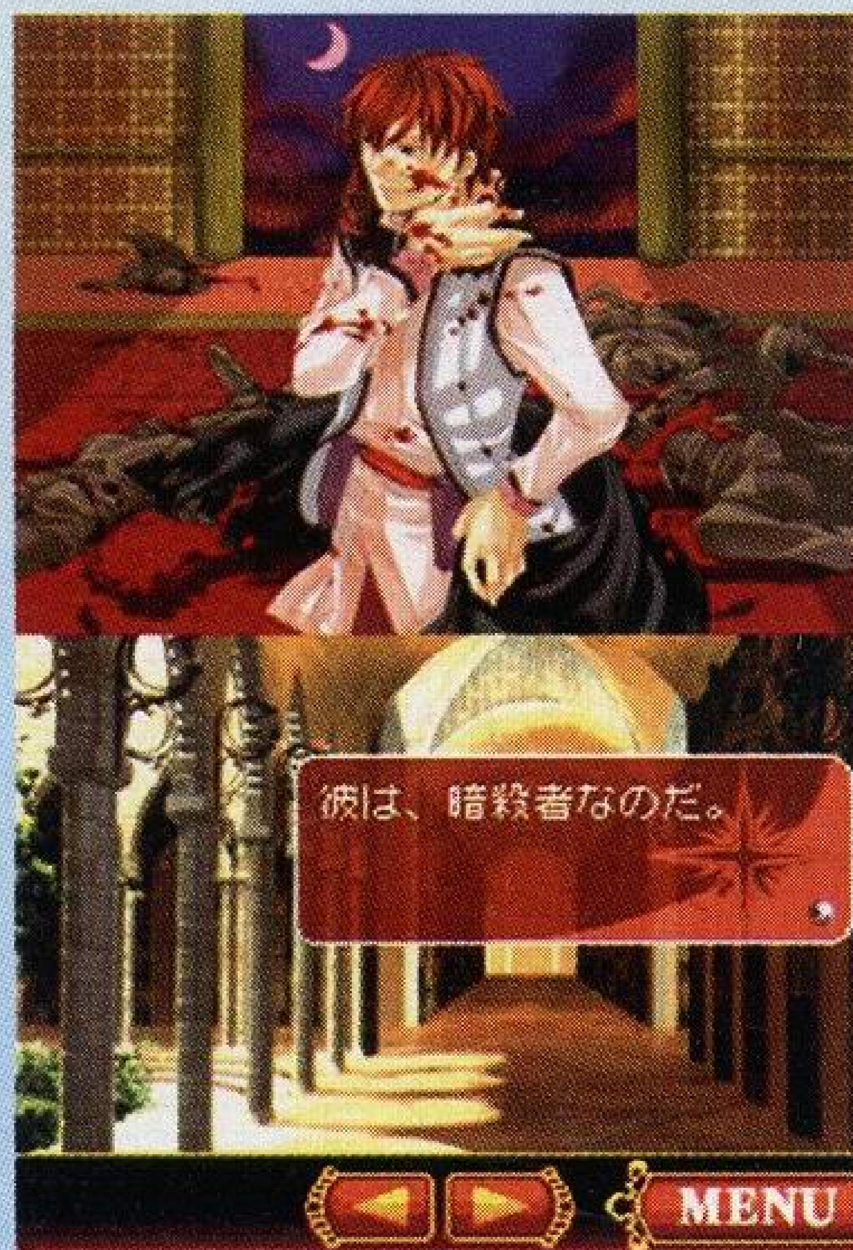
想象一下，在一片大漠当中的小小绿洲，这里聚集着各路有着心事的人们，而主角就犹如一枚巨石投入这片暗流涌动的水中，激起了层层涟漪……形形色色的人们在这个相对封闭的地方上演着倾慕、背叛、掠夺与守护的剧目——你想起《双旗镇刀客》？本作正是类似主题。主角爱琳是基尔卡特鲁的公主，但是，在这个犯罪立国国家（就是贼窝）成长的她却渴望传说中“普通人”的恋爱……



在一片人性的荒漠中，将会绽放怎样的花？



→想要获取帮助就得付出一些……这交易真的值得吗？



→即使是丑陋肮脏的那一面也可以给你看，这淡定的笑容背后是轻视、信任还是杀意呢？



→在赌场中赌钱也是生财之道？多数情况下赌博是用来散财的吧。游戏中包含了若干迷你游戏。

于是想当然地，她拒绝了盗贼王父亲替她安排的婚姻——不过规矩就是规矩，即使是公主，想给自己赎身，也要在一个月内交上一千万的赎金才可以。

游戏是恋爱主题的AVG，游戏中每一天分为朝、昼、夕三个时段，玩家要在25天内解决问题。可以给主角提供帮助男主角候补有8位，包括走私者、刺客、赌徒等，主角要通过与他们交流或一同作战来获取自己想要的——无论是通过承诺还是背叛。虽说是AVG，也有一定SLG性质。



↑虽然作为赌场的经营者心理素质应该很好，不过面对主角还是红了脸。

问答 福建 王青
波斯王子DS汉化出现的死机现在有解决方案了吗？
女，26岁，福州台江区五一南路，QQ439475135

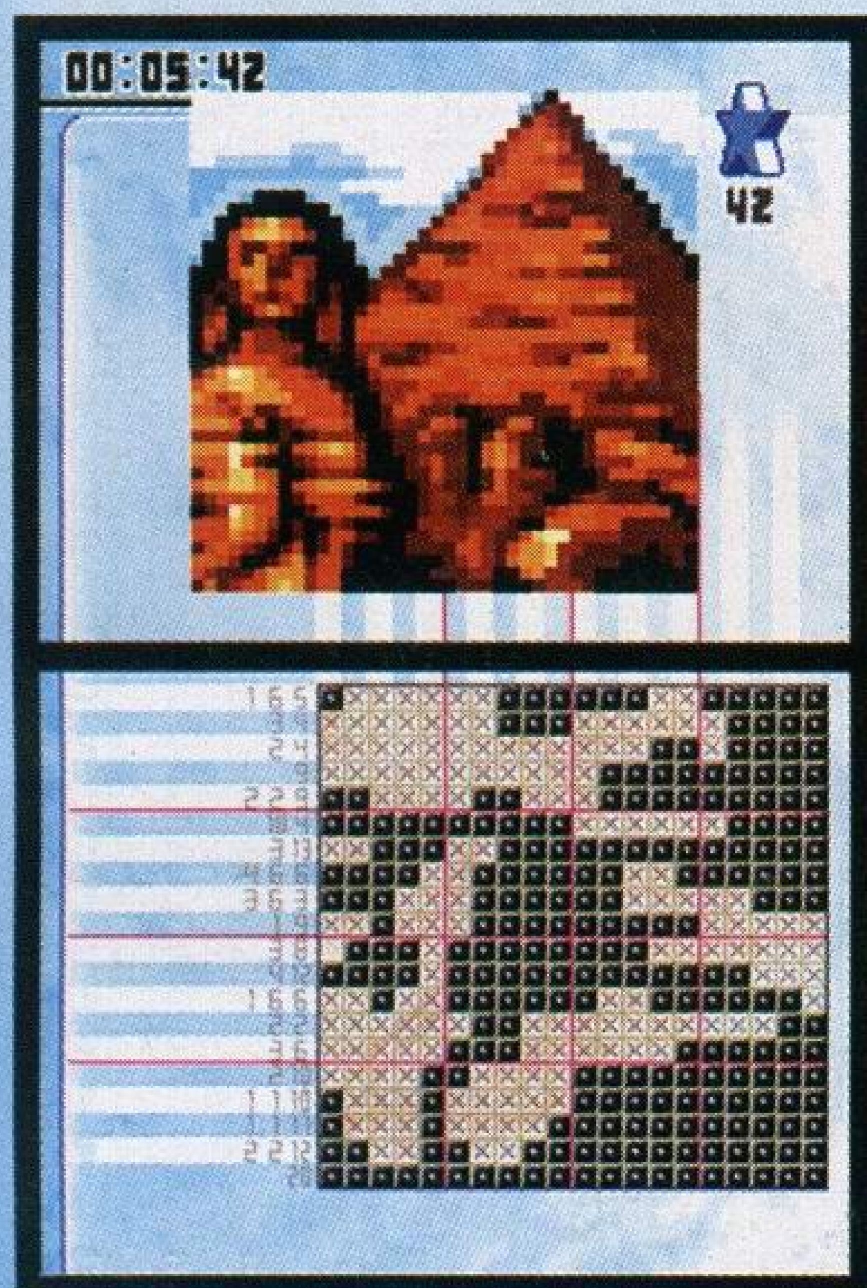
逻辑绘图方块

机种 NDS
类型 PUZ

●HUDSON ●1-4人用 ●500DSi点 ●2009年4月 ●配信

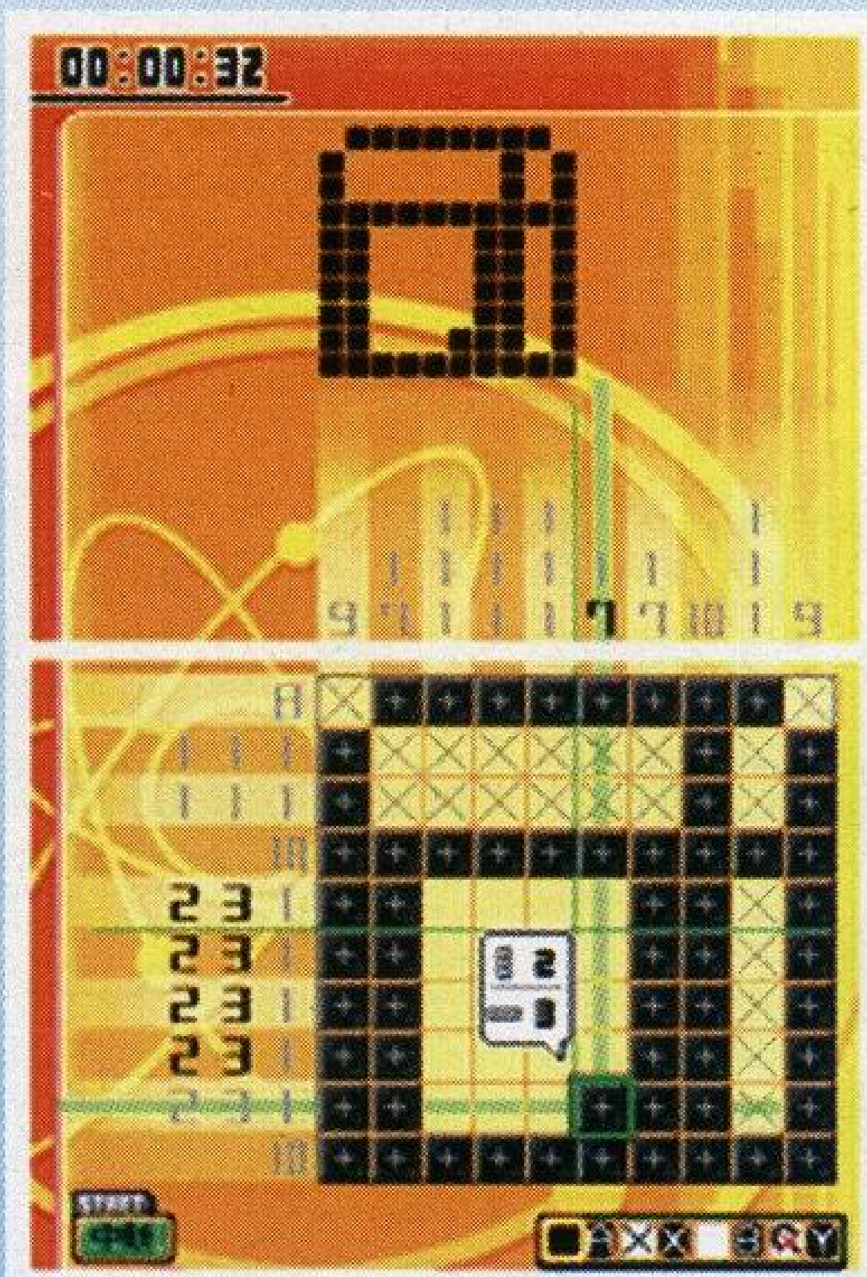
イラストロジック ILLUSTLOGIC

又一款解谜游戏亮相。在本作中，玩家要以类似“扫雷”的方式，通过数字提示在一片方格中涂出指定的图案达成目标。图案类型包括生物、乐器、代表性建筑、食物等。游戏规格从15×15到20×20不等，除了单独图案，本次收录了以若干块游戏盘合起来构建目标的大规模拼图，还可以通过无线传输给朋友发送谜题。



↑完成九块20*20的拼图，最后就可以组合出狮身人面像来，也有其他同规模乃至更大规模的关卡。

↓玩家不但要从数字观察，还要通过形状推断答案。





严格地说来本来并不算是完全新作，它是几年前就已经在NDS上发卖的作品，这次它是作为第一批DSI下载软件配信的，而作为新追加要素，官方将会不定期在网上放出新的谜题作为增值服务供下载，算是对网络运营的一种尝试吧。

伊苏7

机种 PSP
类型 ARPG

●FALCOM ●1人用 ●6090日元 ●2009年9月 ●日版

FANS们熟悉的红发亚特鲁又回来啦！沉寂N年后，FALCOM终于推出了以动人剧情和丰富世界观设置广受好评的动作RPG《伊苏》的正统续篇，主角依然是系列主角亚特鲁，战斗系统也保持简单操作而动作爽快的特点，更加入全新“组队战”！本次故事将会解开围绕主角身边的谜团。



↑游戏大体架构仍然是RPG+战斗时带有动作要素的操作，不过从截图上看，还没有什么具体信息。



→男一号依然是系列永远的主角亚特鲁。



说来还有个趣事。最初本作人设公布后，由于素质过于接近山寨，系列FANS们极为激动，官网瞬间被抗议淹没，于是数天后，厂商在官网上放出了新的人物图像，作画有了很大改善。不过对于一款还有半年就发售的游戏，现在去改游戏里的人设，还来得及按时发售吗？

对战传说

机种 PSP
类型 ACT

●BANDAINAMCO ●1~2人用 ●价格未定 ●2009年 ●日版

在前些日子全速攻略《纷争》的时候我们就笑谈过，如果传说系列出一个对战类游戏该多好。不料此语一语成谶，一款以“对战”为主旨的传说真的正式登陆了PSP。和传统的穿越题材《世界传说》相比，本次这款游戏是比较注重动作要素和对抗性的，收录了包括最新的《心之传说》在内的大量系列人气角色。

TALES OF VS.
テイルズ オブ バーサス

传说系列的“纷争”正式勃发



→厂家为了造势不惜下血本请歌手进行宣传。这次与VS传说同时公布的还有其他两部传说作品。





→注意连击数。既然是对战游戏估计不会随便就是很多连击了。

从截图上看，本作似乎采取的是3D的对战形式，虽然原来传说也曾经进行过3D化的尝试，但效果都不甚理想，这次游戏类型从RPG变成了动作，同时操作的角色想来也应该是1个，所以希望操作方面能够有质的飞跃。

欢迎来到羊之村

机种 PSP
类型 SLG

●Success ●1人用 ●5040日元 ●2009年5月28日 ●日版



提起经营牧场人们首先会想到《牧场物语》，而本作就是一款敢于挑战《牧场物语》权威的同类经营作品。主人公作为年轻的牧场主，同样要进行牧场的经营、与村民的沟通和交流等活动，目标也同样是将牧场发展壮大。不过本作的动物类型非常丰富，游戏重心也略微偏重于经营。

构建心目中的牧场！





←左下角的物品框显示主角可以同时携带或使用三件物品。



→相对牧场系列来说，本作可以饲养更多的动物，相对来说照顾的难度也低一些。

除了有计划的养殖动物之外，保护牧场和村子免受有害的动物侵袭也是个重要的工作，玩家可以通过设置栅栏、驯养动物等方法进行经营，顺便，左上图的敌人竟然是……某匹神兽？！

交友 江苏 华文龙
4月1日的3000破解消息希望早点成真。
男，20岁，江苏省南京市江宁区，QQ229706445

女王之刃 混沌螺旋

机种 PSP
类型 SLG

●BANDAINAMCO ●1人用 ●价格未定 ●2009年冬 ●日版



以各种类型的美女战士"美斗士"们的战斗作为主题的桌棋游戏女王之刃。由于规则相对完善具有可玩性，人设方面又集合了时下流行的各种"萌元素"而广泛流行的本系列最近向电子游戏迈出了第一步，游戏的类型还是以桌棋为基础的SLG。



↑由于是桌棋游戏改编，所以基本的规则并不太复杂，相信略有SLG基础的玩家都可以上手。



↑战斗中持续攻击敌人的某个部位就可以将该处装甲破坏掉。装甲破坏时会有相当杀必死的CUT IN出现。

严格的说来本作是一款有些意识不良的游戏，游戏中的美少女们动辄就会像《一骑当千》一样打得衣衫不整。同时，战斗中只要能打爆敌人的装甲（衣衫），除了能看到杀必死画面之外，敌人单位的战斗能力也会下降，如何巧妙利用这个系统可谓胜利的关键。

新闻中心

狼与香辛料 渡海之风

机种 NDS
类型 SLG

●ascii ●1人用 ●价格未定 ●2009年夏 ●日版

狼と香辛料
海を渡る風

↓除了赫罗之外，本次还多出一个新的女主角，牧羊女诺拉。





↑主角依然要四处探索来发掘新的线索并经商赚钱。

还记得去年的《我与赫罗的一年》吗？同样根据支仓冻砂的电击系小说改编，由文仓十老师担任原画的系列第二作即将面世了。

本作的游戏类型和大体架构和前作一样，但剧情上并无传承关系。这次的主角是小说主角罗伦斯，为了探寻赫罗家乡而四处奔波来到某海港。由于赫罗无法通过船检而四处寻找偷渡途径的二人遇到了受伤的老人和一位名叫诺拉的牧羊少女……据悉，在本作中，福山润、小清水亚美和中原麻衣等动画原班声优都将为角色配音，重要事件全语音。有爱的玩家一定不要错过。



←这次货车的空间中出现了储物格的设定，越是大件的东西就越占用空间，所以沿途经商的时候要考虑好空间的利用率。



NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达

与无双截然相左的战国游戏

战国BASARA 历战英豪



PSP/CAPCOM
2009年4月28日/ACT/1-4人

量产化的牧场系列新作

牧场物语 蜜糖村和大家的愿望



PSP/MMV
2009年3月19日/SLG/1人

本期新发现 终于把七龙打通了，现在为挑战隐藏迷宫努力练级中。

翔武

刚发现神魂合体中的机器名字用意所在的我太火星了。

战国BASARA 历战英豪：7

以为是战国版的《高达VS高达》，本以为对战起来会比较有意思，但实在是失望比希望大一些。虽然和《高达VS高达》看起来相似，但毕竟不是一个系列，这样对比是我的错。就游戏本身来说，武将的攻击方式过于少了，连招的感觉做得也不是特好，**特别是同屏人数少得可怜，最好还是不要有续作了。**

牧场物语 蜜糖村和大家的愿望：7

感觉牧场物语系列出得速度太快了，《风之集市》刚出了不久，可能不少玩家还没玩完的时候，《蜜糖村》就推出了，虽然和之前不是同一平台，但感觉挨得真是太近了。不是说这作的素质不好，但是既然在PSP上出，**好歹也对读盘方面优化一下吧，没怎么玩光看读盘了，感觉实在是太累了。**

本期新发现 原来无双系列并非一无是处嘛，尤其是玩了战国BASARA后。

八房

每年例行的游戏荒开始了，找好游戏玩真的好头疼啊。

战国BASARA 历战英豪：7

我不承认这是CAPCOM做的游戏！总体来说介乎《无双》和《联合对扎夫特》之间，比无双好的地方有：**敌人活跃聪明些，语音多一些**；缺点是同屏少一些，收集要素近乎没有，爽快度不高。比《联扎》好的地方有：容易上手，各角色性能没有完全一边倒；缺点是判定太烂，招数太少。二流游戏的命。

牧场物语 蜜糖村和大家的愿望：8

打着正统牧场的旗号，但总觉得和《无暇人生》类似一些。游戏本身画面清楚，音乐不错，因为有着16种结局和多位MM可以追求，所以耐玩度空前提高。为避免陷入无聊怪圈，还适当提高了打工赚钱难度。**让人不满的地方就是存档系统超·不·方·便！频繁的读盘时间也非常败兴**。Fans向。

本期新发现 魔界战记其实也很不错的，大家请不要再黑它了好吗。

一狼

历史游戏果然光荣最拿手，BASARA连给无双提鞋都不配。

战国BASARA 历战英豪：6

早先一狼就在PS2上体验过"本多高达"的风范，除了操作方式与光荣的无双系列完全向左之外，其游戏本身的素质也还说的过去。但是本次的PSP版居然改成了类似高达游戏的操作方式，实在是完全抛弃了模仿无双系列的初衷。**唯一值得一提的亮点，也就是能听到若本规夫那熟悉的声音而已。**

牧场物语 蜜糖村和大家的愿望：7

游戏的音乐做的非常不错，在体验淳朴的田园风格的同时，也表现出几分大气。但缺点是黑屏读碟的时候音乐会中断，这个设定实在让人无法接受。**操作方便改作摇杆移动，玩习惯以前系列的玩家也会觉得非常别扭**。好在系统方面回归了传统牧场的风格，没有倒入新牧中的RPG式设定。

交友 福建 兰智强 《猎人》是人气很高的游戏，建议大家一起来扩建营地吧。
男，15岁，福建省福州是晋安区，QQ690791254

SCE倾心打造的淳朴RPG作品

捉猴战记



PSP/SCE
2009年3月19日/RPG/1人

《捉猴》系列近几年的作品总给人一种越做年龄层越低的感觉，拿起来玩的时候觉得还算不错，等玩一会之后发现变化方面实在是太少了，且有越玩越困的那种感觉。不过这有时也可以作为优点，轻松诙谐的气氛加上不用废太多脑子，偶尔玩感觉比较轻松。**捉猴类型怎么变，都当是小游戏玩就行。**

6

傻人设、幼稚剧情加简陋画面就是游戏的特点。反过来，傻乎乎的猴子和不用动脑的剧情也同时算是卖点吧。秉承着“适口性”这个理念，**游戏的任务系统非常体贴，该去哪里，做什么都有明确指示。流程中还穿插着一些小游戏，种类比较丰富。**不过无论是剧情还是战斗系统都说不上什么亮点，平庸。

7

记得捉猴记早先也在PS2上推出过中文行货软件，不过是款动作游戏。不过一狼还是不赞同这种游戏转型的做法。**抛开游戏本身的画面水平不论，人设和剧情方面实在是一般，没有什么亮点。**感觉SCE本社的RPG游戏还是素质一般，一狼还是对这种RPG提不起兴趣，还是DQ更适合于我。

6

知名动漫角色客串的格斗游戏

集结顶上大决战



PSP/KONAMI
2009年3月26日/FTG/1-4人

乱斗的游戏真是越来越多了，本作是自《JUMP大乱斗》系列后的另外一款以少年漫画为题材的乱斗作品。周刊少年Sunday和周刊少年Magazine中不少作品也都是我们熟知的，**看过原作的玩家对这款作品一定会颇有感触。**不过本作的缺点是系统做的太简单了，做成《JUMP大乱斗》那种深度就好了。

7

以大量动漫人物的乱斗作为卖点的游戏，fans向。**游戏的打击感、语音和招式迫力都比较不错，联机一起杀个任务相当爽快，收集要素还算让人满意。**只是不知为啥要做成对战形式（而不是类似JUMP的乱斗或者动作闯关）。作为格斗游戏来说素质就相当的烂了。适合没事打两局，没什么琢磨头。

8

集合了知名动漫角色在一起的对战游戏，手感方面自然不能和王道的KOF以及街霸系列相比，吸引玩家的只是熟悉的动漫角色而已。**但是游戏中却没有像BANDAI的游戏那样加入大量原声优配音，仅有出招时简易的喊杀声而已。**这款游戏的素质也非常一般，除非对动漫有狂热执念的玩家才会玩出乐趣吧。

7

经典射击游戏最新重制

太空侵略者 EX2



NDS/Taito
2009年3月26日/STG/1-2人

本人对太空侵略者的印象还停留在点阵画面时代。这次玩了一下，**实在是没想到连这个系列都已经进化得如此华丽了。**本作给人的感觉是，相比射击游戏，更像是节拍游戏，特别是有点像水口哲也做的那种感觉。背景的画面很炫丽，音乐也非常不错，本作一定可以改变大家对这系列的印象。

7

如何在简单的系统中做出精彩？这款游戏就是化腐朽为神奇的好范例。游戏的音乐、画面、系统和玩家的操作被完美地统合起来，**就好比一道毫不起眼的阳光，一经上手就如同被折射一般散发出虹色的光彩**（我说的没错哦，色彩、节奏和系统明快正是游戏特色之一）。个人非常喜欢这样的游戏。

9

最近冷饭游戏太多，本作虽然是N年前射击游戏的始祖级作品，不过游戏中太多保留原作风格的设定也的确让现阶段的新玩家难以接受。**音乐方面做的略嫌不厚道，与射击游戏类型颇有点不适称的感觉。**优点是合理利用了双屏机能，按照规定打倒特定的敌人会有奖励等，加入BOSS设定也是一大亮点。

7

游戏品质

你们好痛苦啊，为了写攻略都不能好好玩游戏，同情。
男，15岁，黑龙江省哈尔滨市汉水路科技公寓404栋，QQ924856088
黑龙江 王铮 交友

小新在黏土世界的最新冒险

蜡笔小新 黏土大变身



NDS/NBGI
2009年3月19日/ACT/1-5人

《蜡笔小新》的动作游戏系列一直都口碑不错，虽然看似简单但实际上有很多有意思的细节和丰富的要素。本作中小新他的朋友们在黏土世界展开了冒险。不但可以把黏土变成自己所需要的形状，**而且和前面几作变装系统类似的变身系统也非常有意思**。建议大家可以玩一玩这作，手感也很不错。

系列以前的作品以稚拙清新的画面和圆熟轻快的手感赢得了不少玩家的喜爱。不过本作中系统有了很大改革，经常要利用触笔变身，之后进行类似小游戏的操作，虽然一开始很新鲜，不过**部分操作非常生硬，难度也不友好**。一旦失误总要从头再来的设计也让以往轻松的气氛减色不少，哎。

游戏最大的亮点就是用蜡笔小新作为主人公，小新的各种搞笑动作不时让玩家为之捧腹。而游戏中全程语音的豪华声优阵容也的确抓住了Fans的心理。灵活利用触摸功能的变身系统也算是本作的一大亮点，**缺点是光标停留下指令上时会有声音解说，高速选择指令时感觉略有不协调**。

高耗时游戏再次降临

魔界战记2 便携版



PSP/日本一
2009年3月26日/SRPG/1人

《魔界战记》系列带给我的印象是搞笑风格的SRPG，特别是在去年《普利尼》的推出之后。**相比前作，本作依然保留了那种搞笑的风格**，并且在原有基础上增加了不少新兵种。另外，本作中填充时间用的要素也非常多，如果要完美的话大致算下来估计要用200小时以上的时间，是太恐怖了……

这移植说有诚意吧，连画面比例和健康通告（还远离电视呢）都没改；说没诚意吧，新剧本、新加入角色、改善操作细节等东西又非常让人满意。游戏气氛轻松，系统新颖，道具界操作可以选择仓库中道具、切换魔法特技排列顺序、**战斗切换视角等操作非常贴心，熟悉系统后就很容易沉迷**。

似乎魔界战记每一作的系统差别都不太大，2代和1代除了主角不同，系统略有变化之外，基本的操作方式都是一样的。**全部关卡采用表里双世界的设定可谓是将玩家的挑战性发挥到极限，庞大的声优阵容也更方便玩家对剧情的理解**。缺点是片头CG的比例都没有矫正实在是有偷懒的嫌疑。

轻松的忍者修行之旅

忍者乱太郎 忍魂必修忍术训练



NDS/Russel
2009年3月26日/ACT/1-4人

和不少漫画改编作品相同，这款作品也采取了低成本的迷你游戏类型做法。**不过作为迷你游戏类型，为什么要有那么长的对话**。很可能造成本来是用来休闲的小游戏，结果在玩之前已经因为对话太长丧失兴趣的后果。另外一个缺点就是小游戏的类型少了点吧，总不能光循环挑战那几个游戏吧……

一款迷你小游戏合集。**与WARIO类似，玩家要在时间限制内利用触笔麦克完成各种迷你游戏的分数目标**。游戏采取了《忍者乱太郎》作为故事背景，80后的玩家们大概会很亲切吧——可这不代表我们可以接受冗长而没必要的对话啊！游戏中动不动就出现特别大段的对话，相当破坏游戏节奏。

同样也是改编自知名动漫的游戏作品，本作是以迷你游戏合集的形式出现的。**游戏中不仅没有导入任何语音，而且迷你游戏的种类也少的可怜**。好在每个迷你游戏还算比较耐玩，越往后难度越高的设定也算是能激起玩家游戏的积极性。唯一的优点是可以按R键不放高速跳过对话，不过对话还是略嫌长。

被玩家们当成《世界树》姊妹篇的SEGA原创RPG《七龙》面世已经将近两月，关于本作的讨论也基本上尘埃落定了，作为一款原创RPG，本作卖出了SEGA希望的销量，也博得了大多数玩家的认可。在一片复刻与量产的荒漠中，七龙犹如一个小小的绿洲，让RPG爱好者们看到了希望。



第七之龙
NDS/SEGA
2009年3月5日/RPG/ 1人

你的名字是DRAGON FANTASY

朴素而优秀的RPG

游戏发卖后有关媒体采访了游戏的制作人（新纳一哉），制作人表示当初官方确有把游戏名称订成《DRAGON FANTASY》的想法——而实际上，虽然最后游戏没有公然使用这个DQ+FF的名字，但它比大多数打着“超越XXX”旗号的游戏都要优秀得多。

游戏的系统和画面非常朴素，技能沿用了世界树的加点设置，主线剧情则通过传统RPG任务制推动，战斗回合制，但这些要素被非常有机地结合了起来，让人们玩起来颇有动力而不枯燥。仅就节奏的控制和剧情的展开来说，颇有DQ系列那种朴素精炼之风，战斗时候的快节奏和丰富多彩的成长方向和技能搭配则靠近了FF的优点，使人研究起来乐此不疲。



直到游戏末期，第一个镇子中仍然有事件发生。

剧情是游戏的灵魂

无论DQ饭和FF饭怎么互相看不顺眼，但DQ和FF起码有一个优点是十分统一的：优秀的剧情。一部好的RPG剧情应该充满了代入感和吸引力，《七龙》就实现了这一点。

游戏开始时是一种波澜不惊的状态进行的，正当人们到达米洛斯城，以为一切都将按部就班进行下去时，一场灾难从天而降，再度踏入世界时已经物是人非，如此极具张力的开头，在给人震撼的同时更赋予了玩家一种救国于危难的责任感。之后玩家就在这责任感的驱使下驰骋于大地上。在镇民对话一次次刷新的体贴细节中，在一个个支线展露出的众生百态中，主角们夺故都，结联盟，探海原，战帝龙，整个剧情一气呵成，互动感颇高。直到最后龙军已经式微，真龙又从天而降发下战书。最后玩家带着千辛万苦一路走来的强力队伍战胜了强大的真龙，正在志得意满而斗志昂扬时，整个剧情却又戛然而止，将玩家的满腔斗志和未解开的谜团全部引向了隐藏迷宫。或许七龙本身的剧情和一个个小事件并没有特别出众的地方，但制作人对于游戏的节奏把握和游戏系统与剧情的结合都已经达到了艺术的高度，配上古代佑三潜移默化的优美音乐，让玩家最大程度地与制作人产生共鸣。



战斗指令简单还可以加速，有着犹如FF战斗一般的爽快感。

综合点评

画面7分：画面朴实无华用色浓墨重彩，不错
音乐8分：非常符合气氛，名家名作名不虚传
剧情9分：末期略觉意犹未尽，堪比FF和DQ
系统8分：有不便的地方，但整体融洽流畅
总评 32分（满分40分）





文责/一狼 美编/伟哥

蜡笔小新-黏土造型大变身

NDS ACT ●NBGI●2009年3月19日 ●1-5人/5040日元(含税)●1024Mbit

游戏简介

由非常具有人气的动漫《蜡笔小新》改编的游戏终于在DS上推出了第三作,本作的舞台是一个黏土的世界。在黏土世界里,小新可以变身成各种形状的物体。根据玩家挑战的关卡地形特征,一边灵活利用小新的变身一边前进。当然,其中也有不少小新独有的一些恶搞特技登场。

本作最大的特点是,小新的身体可以像黏土一样变成各种形状,而且可以和黏土道具合体变身成强力的战车来发动“黏土动作”等。所谓的黏土动作,就是把小新的身体变成黏土身体、把敌人变成黏土的光束枪、小新和黏土合体变身这3个种类。注意合体变身的种类高达20种以上,包括坦克、直升机、挖掘机、潜水艇、滑雪橇等,每个变身状态的操作都各有不同,绝对让玩家感到耳目一新。



↑游戏的标题画面图,大家一定非常熟悉。

菜单详解

标题菜单	
はじめから	创建一个记录开始新游戏
つづきから	读取存档继续进行游戏

选择继续游戏之后,需要从3个记录里选择一个存档继续游戏,按十字键来选择,A键来确认,START键来删除游戏记录。

主菜单详解	
データのきろく	保存游戏进度
そうさせつめい	查看操作说明
せってい	更改游戏系统设定
ゲームをやめる	结束游戏,返回标题画面
ゲームをつづける	继续游戏,推出主菜单

在正常游戏中按START键即可打开主菜单,不过无法保存游戏进度,只有在完成各个关卡或者固定剧情中才会有提示玩家是否存档的选项。而在选择关卡的主画面按下L键也可以进入主菜单,此时可以随时保存游戏进度,不过无法查看游戏中的操作说明。

商店菜单	
コレクトポン	用游戏中积攒的金币抽奖
コレクション	查看目前获得的插画图片
ミニゲーム	可以联机对战迷你游戏等

必须要通过第一大关新手教学关才可以开启商店菜单,在选择关卡的画面下按下R键即可进入商店模式。在商店里消费的金币就是玩家在平时游戏里获得的金币。

操作说明

对话:在NPC面前按下方向上键即可和别人进行对话。

移动:在正常游戏画面中通过方向左右键即可操作角色左右移动。

跳跃：按下B键即可让角色跳跃。

搬起：在黏土前方按下方向上键即可搬起，按B键即可放下。

投掷：搬起黏土的状态下，可以按A键或Y键来向角色前方投掷，用来通过某些特定的地形。

黏土方块：搬起黏土的状态下，可以连按方向上下键让黏土变成方块，用来做踏板跳到更高的场所。

黏土平板：搬起黏土的状态下，可以连按方向左右键让黏土变成平板，用来通过沟堑和悬崖等。

黏土圆球：搬起黏土的状态下，可以用十字键转圈让黏土变成圆球，在斜坡地形上可以下滑，用来堵住某些机关等。

光束枪：可以按压A键或Y键来发射光束，让敌人变成黏土。

圆球变身：持续按住方向下键不放的话即可变成圆球，用来通过狭窄的地形和触发特定的弹跳机关。


↑游戏的对白基本上做到了全程语音，感觉似乎在看动漫一样。

缠蛇变身：在柱子前方按下方向上键即可变成缠蛇爬到柱子上面，通过特定的地形。

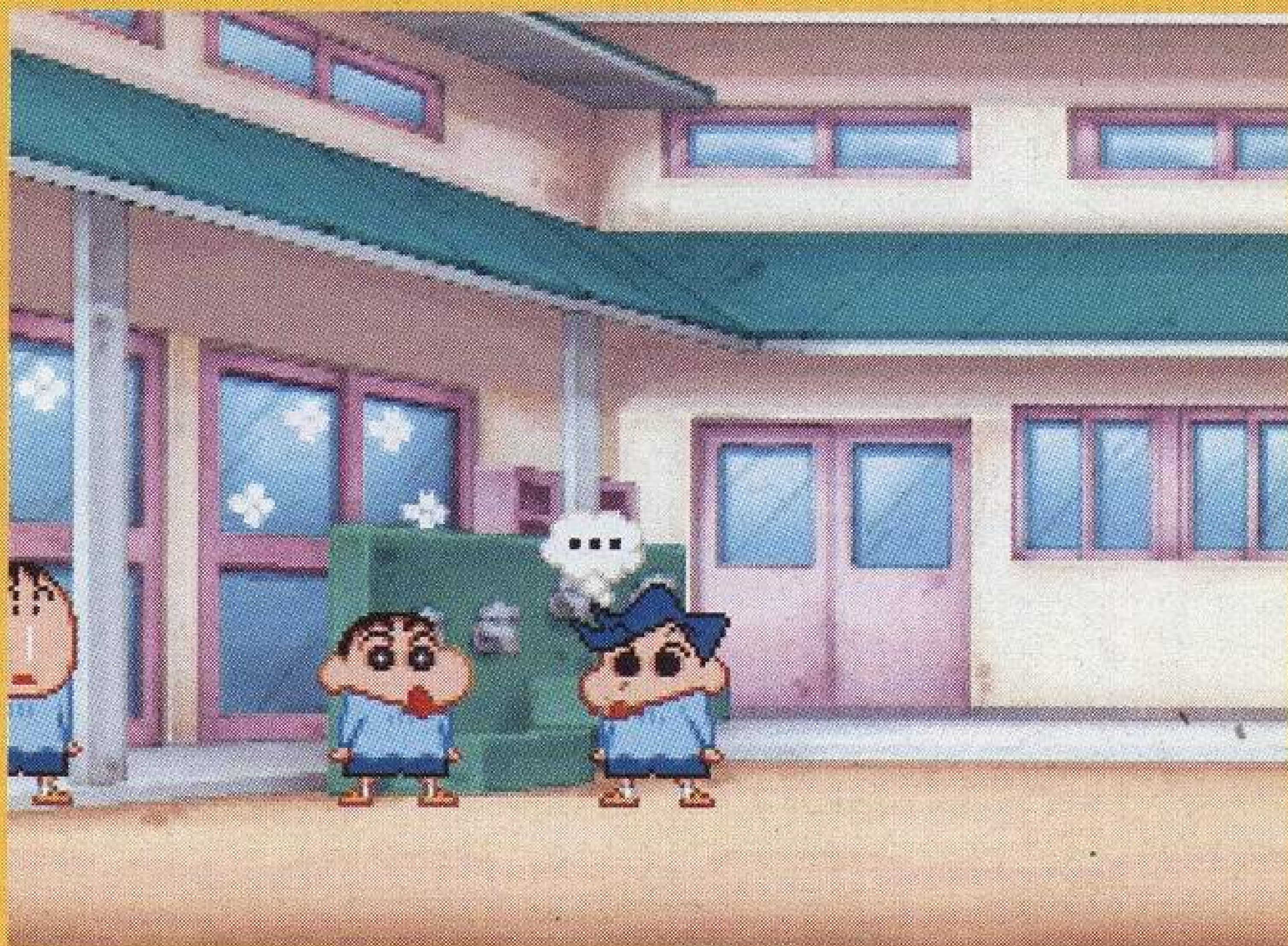
恢复：如果从高出坠落，身体被压扁，可以通过连打B键来恢复。

触摸变身：在黏土道具的附近用触摸笔连续画圈的话，即可让角色变身成该道具的形状，变身之后可以使出特殊的动作。

战车变身：变身成战车之后，可以通过触摸屏来移动和攻击。点击角色左右侧的屏幕即可让战车朝对应的方向移动，点击战车本体即可发射炮弹，长时间点击不放即可发射威力更大，射程更高的蓄力炮弹。

直升机变身：变成直升机之后，可以自由在空中飞翔、停止，以及朝前方发射炮弹等。

挖掘机变身：变身成挖掘机之后，可以钻


↑移动画面则是传统的横版卷轴，也可以在移动画面中和NPC进行对话。

入地下，也可以一边破坏障碍物一边前进，此外，还能对前方的敌人构成伤害。

解除变身：变身状态下连续按压B键即可让角色解除变身状态。

简易攻略

开始游戏后，等待漫长的剧情结束，即可进入游戏的第一关教学关。这一关非常简单，每到一处需要考验新的操作的地方都会有要点提示，根据提示熟悉操作即可。每一关分为若干个小节，每个小节过后可以进行存档保存进度。关卡的最后有BOSS，对付BOSS必须使用战车变身技能并发射出蓄力炮弹才能给BOSS构成伤害。屏幕上方有BOSS和玩家的血槽，当BOSS的血槽耗尽即为玩家胜利，胜利之后等待漫长的剧情结束，即可切换到可以自由选择冒险关卡的主画面。

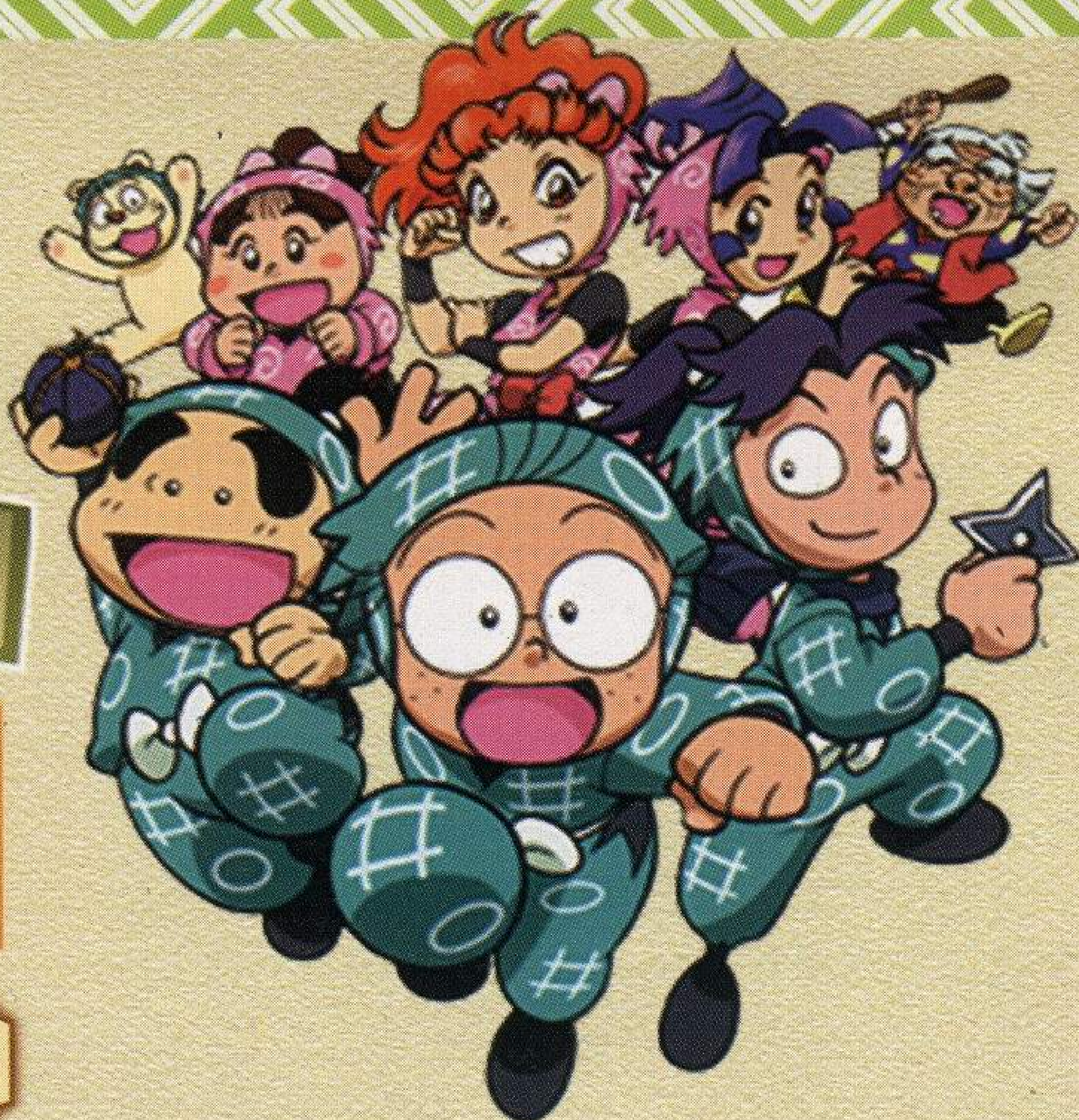
进入主画面以后，一共有冰岛阿拉斯加、避暑地夏威夷、热带雨林亚马逊、沙漠地带撒哈拉4个关卡可以选择，每个关卡的地形和难度都各有不同，请玩家自行探索吧。全部完成之后，或许还有新的关卡出现。

玩后感

《蜡笔小新》这部动漫在国内也有不少Fans，以搞笑的剧情、清新的风格和略嫌恶搞的设定而获得了大家的欢迎。虽然在本作之前蜡笔小新系列在DS上已经推出过两次作品，不过本次的确是诚意十足。128M的大容量保证了精美的CG动画和全程声优配音，主角的各种动作也非常恶搞，合理利用触摸屏的操作方式也突出了DS的优秀机能。如果站在对动漫抱有强烈感情的前提下来体验这款游戏的话，相信这款游戏一定会博得每一个玩家的青睐。

文责/一狼
美编/伟哥

忍たま乱太郎
忍たまのための忍術トレーニング



忍者乱太郎-忍魂必修忍术训练

NDS ACT ●Russel●2009年3月26日 ●1-4人/5229日元(含税)●512Mbit

游戏简介

故事发生在战国时代。出生在忍者家庭的乱太郎，为了完成双亲让自己成为有能力的忍者的愿望，而进入忍者学园上学。但是，在那里却有附近豪商的儿子新兵卫和在战场上失去双亲并茁壮成长的雾丸。忍者学园的学生被称为忍丸。在忍者学园里也有着性格奇怪的老师，凶狠恶毒的女忍者，以及神秘的天才忍者学院长和忍者犬等形形色色的朋友，非常热闹。乱太郎三人组，通过不断的学习和考试来提升自己的忍术，同时也过着非常快乐的生活。要想成为一流的忍者，看来需要走的道路还非常遥远，但是忍丸们所过的每一天都是非常愉快、充实的。

游戏的内容则是非常传统的迷你小游戏合集，游戏中一共有10种不同的迷你游戏，在各个模式里都是通用的。通过完成迷你游戏可以得到点数奖励，点数可以用来在コレクション模式里购买各个迷你游戏的心得，当然，对于不会日语的玩家来说，这些心得看不看都是无所谓的，多玩几次游戏即可掌握每个迷你游戏获得高分的窍门。

主菜单简介

忍术テスト	忍术测验，完成3种忍术测验来锻炼自己的实力。
ストーリー	剧情模式，一边使用忍术，一边促进剧情发展。
忍术修行	可以自由选择喜欢的忍术来进行修炼。
みんなで対战	通过DS通信和别人进行对战。
コレクション	可以查看插画和购买迷你游戏心得等。
オプション	进行游戏的音量设定变更以及测试麦克风效果等。
セーブ	存储游戏进度

忍术测验模式详解

分为土井、山田、户部3个测验，每个测验一共有5关。最开始只能从土井测验开始，土井测验需要考验玩家的体力和操作。



第一个测验是跑步测验，玩家要以终点为目标，进行跑步，注意中间会有障碍物，需要通过跳跃来越过这些障碍物。使用触摸笔在下画面左右划动即可让角色进行奔跑。可以用L键或R键，以及方向上键和A键来进行跳跃。



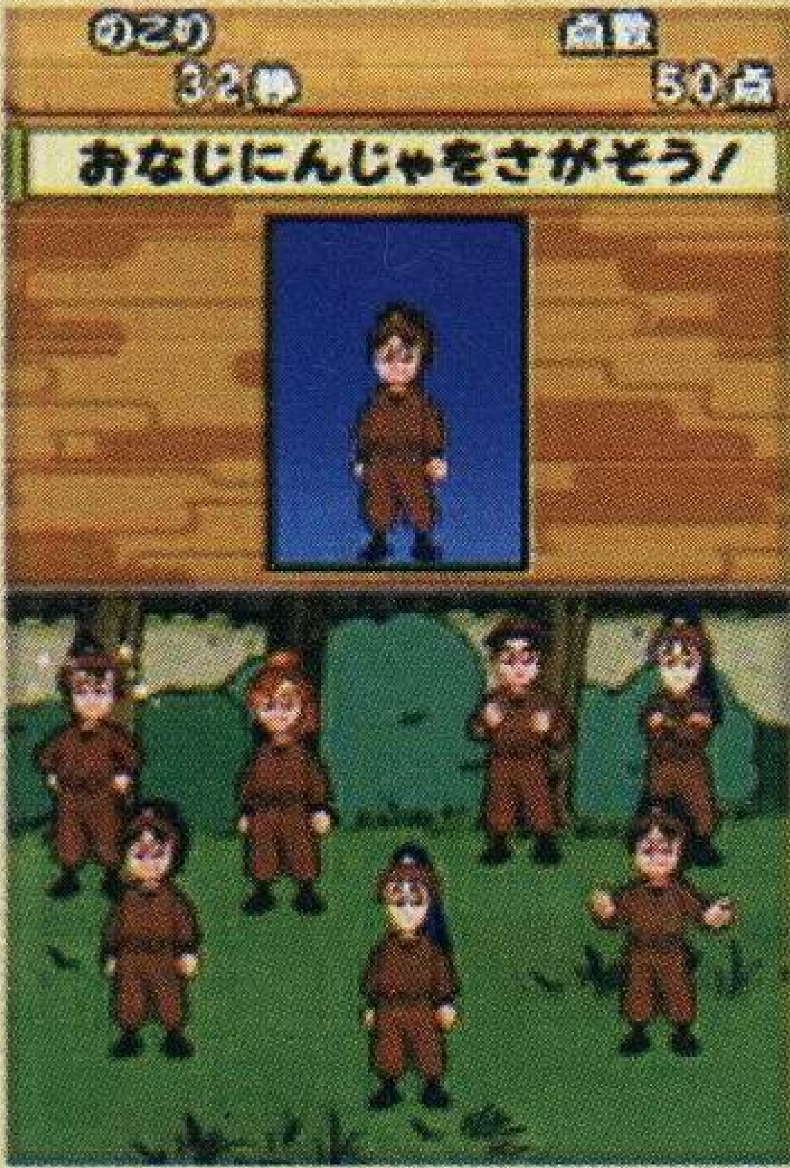
第二个测验是吹蜡烛，下屏幕会出现很多蜡烛，玩家需要通过对麦克风吹起来吹灭这些蜡烛。在吹灭蜡烛时会出现得分，有些蜡烛必须要吹灭，有些蜡烛则不能吹灭。白色的蜡烛必须吹灭，红色的则不能，而深处的蜡烛必须比其他蜡烛用力吹才能吹灭。

第三个测验是巨大迷宫。玩家需要在规定的时间以内从迷宫里逃出，时间到0的话就会

GAME OVER。通过十字键上键可以向前前进，左右键是改变方向。而玩家已经走过的地形，将会在下画面显示出来，这是过关的要点。



第四个测验是画像。玩家需要在下画面上用触摸笔照着样本临摹作画，限制时间是30秒，时间用完的话就会GAME OVER。注意如果画错的话也无法再次修改。



最后一个测验是分身术，玩家要从下画面上找出与上画面相同的忍者，找到一样的忍者的话，直接用触摸笔点击一下就可以。如果点错的话，剩余的时间将会减少，时间用完的话就会GAME OVER。

剧情模式

剧情模式里会随着游戏剧情的发展插入若干个迷你游戏，根据迷你游戏的得分会影响到最后的结局。按住R键不放即可加速跳过剧情，出现选项会自动停止，并且用方向键操作一次之后才会高亮显示目前选择的指令。



手里剑游戏需要玩家通过从下往上划动触摸屏来投掷出手里剑来击中目标。根据玩家划动的方向不同，投掷出的手里剑方向也会发生改变。而目标的标靶也有着3种区别，分别是可以击中的标靶和不能击中的标靶，还有无法破坏的标靶。注意用手里剑集中标靶边缘之后，标靶会发生转动，转动之后的标靶得分将会翻倍。标靶有一定的数量，也有时间限制，击破全部的标靶或者时间为0就会结束游戏并统计得分。



火箭游戏玩家需要用火箭击中下画面上奔跑的忍者，只要用触摸笔点击一下攻击目标井松开即可发射火箭出去。注意如果忍者跳出画面外的话便无法用火箭攻击，不过会用红色的标志告诉玩家敌人的位置，等到标志变成圆圈的时候再投掷火箭即可。需要注意的是，即使确定了攻击目标，火箭射中之前敌人还是会移动的，所以必须尽可能的预测敌人的行动方向或者等敌人静止之后再做出攻击。时间结束或者忍者全部消灭之后即可结束游戏，用一发火箭击倒多个忍者之后得分将会上涨。

忍者刀游戏需要玩家不断的斩断画面上出现的木板，只要用触摸笔在下屏上像斩断木板一样划动屏幕即可。注意木板的种类有两种，一种是可以斩断的，一种是不能斩断的。注意木板的破片也是可以继续斩断的，继续斩断木板破片可以得到更高的分数奖励。



玩 后 感

虽然是知名动画改编的游戏，虽然一狼眼里动漫改编的游戏铁定是渣作，不过本作的素质也还勉强能说的过去。不仅画风忠实于原作，不少迷你游戏也很耐玩。缺点是游戏未能收录语音，迷你游戏的种类也略少，有些不厚道。当然，对于从小就受过原著动漫熏陶的玩家来说，本作就更不能错过了。


文责/八房 美编/伟哥



太空侵略者EX2

NDS STG ●TAITO●2009年3月26日 ●1人/5040日元●512Mb

太空侵略者是什么？

太空侵略者是第一个商业射击电子游戏。玩家控制的自机只能在屏幕的最下方左右移动并且有限制地发射子弹，大批的敌人则从屏幕上方逐步逼近，玩家要做的就是在敌人突破底线前全灭它们。

时隔三十余年，系列的最新作登陆了NDSL主机，究竟是怎样一种自信，让制作者敢于把这个三十年前的老古董搬到最新的主机上呢？被各种华丽画面和丰富系统养刁了嘴的玩家会买账吗？

让你全面融入游戏！

如图，这就是脱胎换骨后的游戏画面！游戏的大体规则依然没有改变，但背景和音乐已经从光秃秃的宇宙空间和效果音变成了跃动的3D背景和充满动感的摇滚风电子乐。虽然只是看图的话并不觉得，但其实，游戏背景的转换、



敌人移动的节奏无不和音乐合拍。作为玩家，我们照例要有节奏地发射子弹消灭敌人，而如果节奏把握得好，连发射子弹和击中敌人爆裂的效果音也能够转换成对于背景的补充和伴奏。随着玩家达成某些条件，游戏会发生变化，同时音乐也随之改变，这种互动的感觉，相信不少玩家在《应援团》里体会过吧？

丰富的规则和玩法



只是原来那么枯燥如何叫人玩得下去？游戏提供了丰富的玩法。大家注意到下屏画面最上方的八个方块吗？只要连续四次打倒同一个颜色的敌人，就会掉下相应的道具，强化自己的武器。持续的时间由屏幕最下方的槽表示，如果能保持连击，武器的使用期限也会变长。同时，大家可以注意看屏幕上半部分，每次打出道具，都是会把颜色记录在案的哦。只要在横、纵、斜任意的直线上实现三色连锁，就可以触发各种效果！

问答 辽宁 孙崇航 117期155页，我的话后面的（+1）是什么意思？（表示回答者把你话又复制粘贴一遍）
男，23岁，辽宁省沈阳市铁西区，QQ317606443



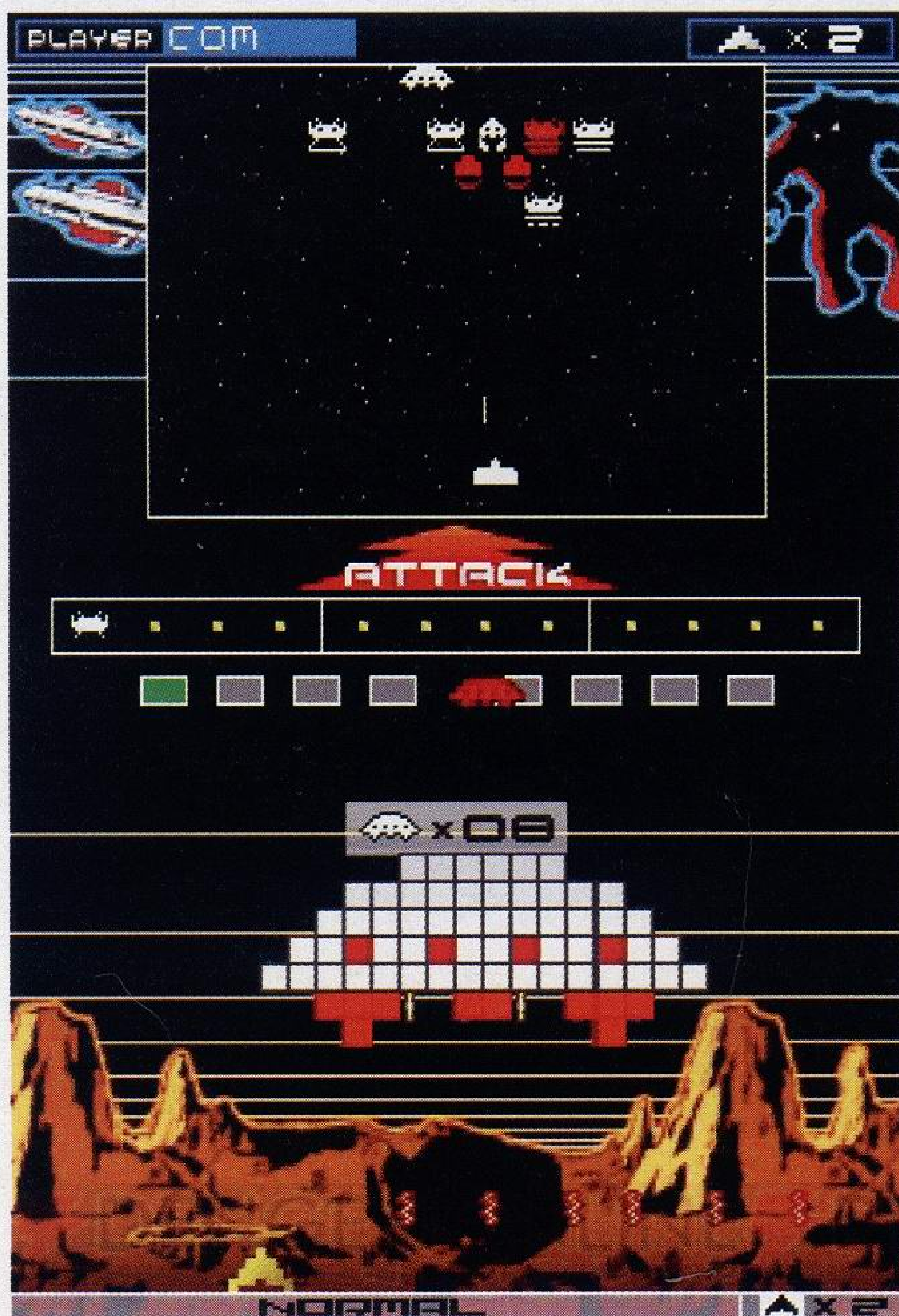
确切地说，每当颜色收集达到一定标准后，上屏就会飞来一个飞碟敌人，将上面八个计色方块推走清空，我们要做的就是命中飞碟，开启效果！当然，各种飞碟也不是善于之辈，除了普通的杂色飞碟之外，某些飞碟被击落时会使得同色的敌人强化；某些飞碟会使用各种武器攻击；某些飞碟比较结实，需要多打了两枪，还有一些最受大家欢迎：连续射击的话就能不断打出加分道具。

击落飞碟后效果就会生效。比如说，大家注意看图，不仅是下屏，游戏的上屏也出现了敌人！在下屏显示的时间（20S=20秒）内打倒上屏的敌人即可挑战成功，获得丰富的报酬。而一旦达成两线或两线以上的连锁，更可以发动fever！模式。在短短的若干秒间，特殊武器可以自由使用，敌人也全部变成了金色，打倒敌人的话就会落下大量金色奖分道具，可谓高分控的福音。



每个关卡都分为若干的版面，而一路前进的话就会到达关卡末尾。和传统不同，每关都有BOSS把守，不同的BOSS也是个性十足，如果没搞清楚规律随便乱开枪，可是会被反得天昏地暗的。部分关卡打倒BOSS后会有分支路线供大家选择（分为简单路线和困难路线），游戏拥有多达6个分支和四个最终关。不过如果评价和分数太低，可是会被强制打入简单路线的哦。

除了具体的游戏规则变的丰富之外，游戏的模式也增加了。最基本的挑战模式允许玩家依次攻关，还提供了亲切的初学者模式（路线固定为最简单，武器试用期间延长，无限命）供上手。除此之外还有无限挑战模式、选择某关进行练习的选关模式和挑战最速过关的时间挑战模式。



游戏采取自动存档机制，在攻关等模式中玩得烦了大可直接关机，下次还可以选择CONTINUE继续游戏。

玩后感

虽然单纯，但是有趣。很佩服制作人员，能够在简单规则的束缚下将游戏做得有声有色,最早的太空侵略者不过是一个考验反应和按键手腕的游戏，玩家最终会因为反应跟不上电脑，误操作而GAME OVER，而经过了脱胎换骨的本作，卖点已经从单纯的射击变成了融节律、射击为一体的，颇为有战略性和爽快性的游戏。大家再也不用对着半天发不出子弹的自机和日益逼近的敌人头疼，游戏的重点转移到了对分数的追求和对大局的规划上。实在是值得一玩的好作品啊。



周刊少年大乱斗

PSP

ACT ●KONAMI ●2009.3.26日 ●1-2人/5250日元 ●382K

文责/八房 美编/伟哥



周刊少年乱斗，是啥?

说起周刊少年的话，略微了解日本ACG文化的朋友都不会陌生，作为一个多元化的成熟的出版团体，各大杂志在数十年间持续为我们奉献出无数经典的动漫作品，犬夜叉、功夫旋风儿等作品更是无数中国ACG饭心中不朽的经典。自然，厂家们不会浪费如此珍贵的资源，以旗下各个作品的cross over（串联）为卖点的サンデ—VSマガジン卡片游戏一直拥有着为数不少的fans，而这次，系列则由业界名宿KONAMI牵头，搬家到了PSP上，类型也从卡片游戏变成了对战动作游戏。喜欢ACG的玩家们，不妨选择自己喜欢的角色开始丰富的收集战斗之旅吧。

闯关、对战、冒险!

如图，这就是游戏的主选单画面。本作提供了三大模式供大家游玩，也有为数不少的收集要素。在一个模式中培养的人物可以任意在其他模式中使用。哦，还有就是屏幕右侧一开始选择的搭档(不如说是看板娘?)其实是可以随时更换的啦，得到喜欢的角色后再换上也不迟。



↑右侧的看板娘可以随时更换，语音也会变化。



街机闯关：传统的闯关模式，选择角色和模式(后述)打倒连续出现的对手(规则、难度可设定，选人时按三角和方块键还可以设定角色的颜色和技能)。一开始能够选择的人物非常少，而在连续7关的挑战之后，一位新角色就会作为本次流程的总BOSS登场（攻击力和血量略高)。如果能顺利击败BOSS，就可以让他也成为可用角色。不过最后究竟出现哪一位可是随机的，运气不好一直选不到想要的人可不要发火哦。

自由对战：除了与朋友联机或者单独对CPU之外，自由对战中还包含了练习模式。对CPU战选定对手后有选项。练习模式自然是可以设定对手的行动、血量等。得到了新技能就来这里开发连续技吧。

任务模式：与朋友们进行协作闯关任务。和对战不同，游戏的类型变成了横版过关，玩家要



↑打倒要求数目的敌人就可以前进，敌人也有可能掉落道具。

打败路上出现的各类杂兵通过关卡。这个模式中可以得到解放技能用的点数、新的援护角色（后述）以及收集人物所必须的兑换券。



↑红色的锁表示该分支暂时无法学习，多数要求玩家打穿街机模式解封。

技能解放：除了三个模式和系统设定之外，黄色的MY ROOM图标中还有一些功能。纪录、图鉴自不必说，最重要的是“技解放”和“技设定”。如图，在这里玩家可以更换自己的援护角色，或者花费任务模式中得到的orb点数让角色学会新的必杀技并设置，配法不同，打法也不一样哦。

操作和系统

游戏基本的战斗画面就是这样的，□、△、○分别是轻中重攻击，×则是回避，大体上和KOF类似，诸如前冲、后跳（连续两下方向键）、受身和快速起身（中招、倒地中按×）等操作一应俱全，角色必杀技列表也可以按STERT键查看。比较特殊的操作有：L+R键爆气，会



耗掉一条气槽，爆气间攻击力和速度上升，浮空技给对手造成的硬直和浮空时间略有增加。此外爆气时有一瞬间的无敌判定，紧邻的敌人会被远远吹飞（而且不能防御），所以也可以用来救命，空中受身后也可以爆气。

还有就是L+□键的呼叫援护，作用是叫出设置好的辅助角色，效果各异，有直接攻击的、增强主角能力的，也有诸如增加气槽等特殊效果，越是强力的效果使用次数自然越少哦。

游戏开始选择角色后，会有选项问玩家选择“简单模式”或是“技术模式”，前者适合初学者，击中对手后连打特定键（依角色各异）即可使出简单的连续技，超必杀技的威力也比较高；“技术模式”中，玩家可以依照角色性能的差异，通过自己的组合来打出目押连续技，伤害更高的同时，气槽的增长速度自然也快一些，依照自己情况选择吧。





玩 后 感

总体来说，本作虽然支持和主推对战功能，但离正统格斗还差很远，偏重动作和爽快性多一些，操作起来比起技术，似乎反应和操作更为重要一点——可PSP的按键有点……不过爽快度确实很高，无论是与对手你来我往打成一团，还是在协力任务中一路踢出一条路都很有意思，那种拳拳到肉的打击感放在格斗中虽然有点不伦不类，但放在动作环节可谓上佳。总的来说，无论是原著FANS还是动作游戏爱好者都不妨一试，打算当格斗游戏的话还是算了。

带你走进游戏“怪”圈
——游戏名作中的怪物设定评析

有道是那，年年岁岁花相似，岁岁年年人不同(唱)……各位读者您问我这是怎么了?好吧，也没什么丢脸的，我受刺激了呢。非是为旁事，乃是那东瀛作坊FALCOM，最近放出了《伊苏7》的新图，看着红毛亚特鲁那个越长越倒退越长越崩坏越长越山寨的脸，咱不由得想起那当年在网吧中猛砸时间灌《伊苏2》的情景，继而又想到引我进入掌机世界的口袋，想到月下，想到第一次让我知道什么叫“内涵”的真女神转生1……一时间思绪万千。说来，这缭绕在咱眼前的，除了各位主角之外，还分明有另一支鲜活的力量，那就是充满了个性的反面角色妖魔鬼怪花花草草们，偶有那么几个游戏，主角的面目已经模糊，唯独某个敌人的形象还历历在目……好吧，今次充当我半夜发神经对象的，就决定是你们了，可爱又迷人的反派角色们。

严格说来,游戏的敌人设计(本文中，为方便起见，简称为“怪设”)其实还早于人设。早期游戏硬件机能不完善，主角没准只是会发射子弹的色块或者像素小人,游戏的画面张力自然要体现在场景和敌人的设计上。偷偷地告诉大家,小时候我曾经因为玩了两代《魂斗罗》的第八关而被吓到,抽搐的肠子+蝎子和扭曲的女人脸总BOSS让我做过噩梦的。随着游戏的发展，主角的形象刻画逐渐被重视起来,但作为游戏重要的组成部分,怪设一直不是,今后也不会是一项能被忽视的要素。

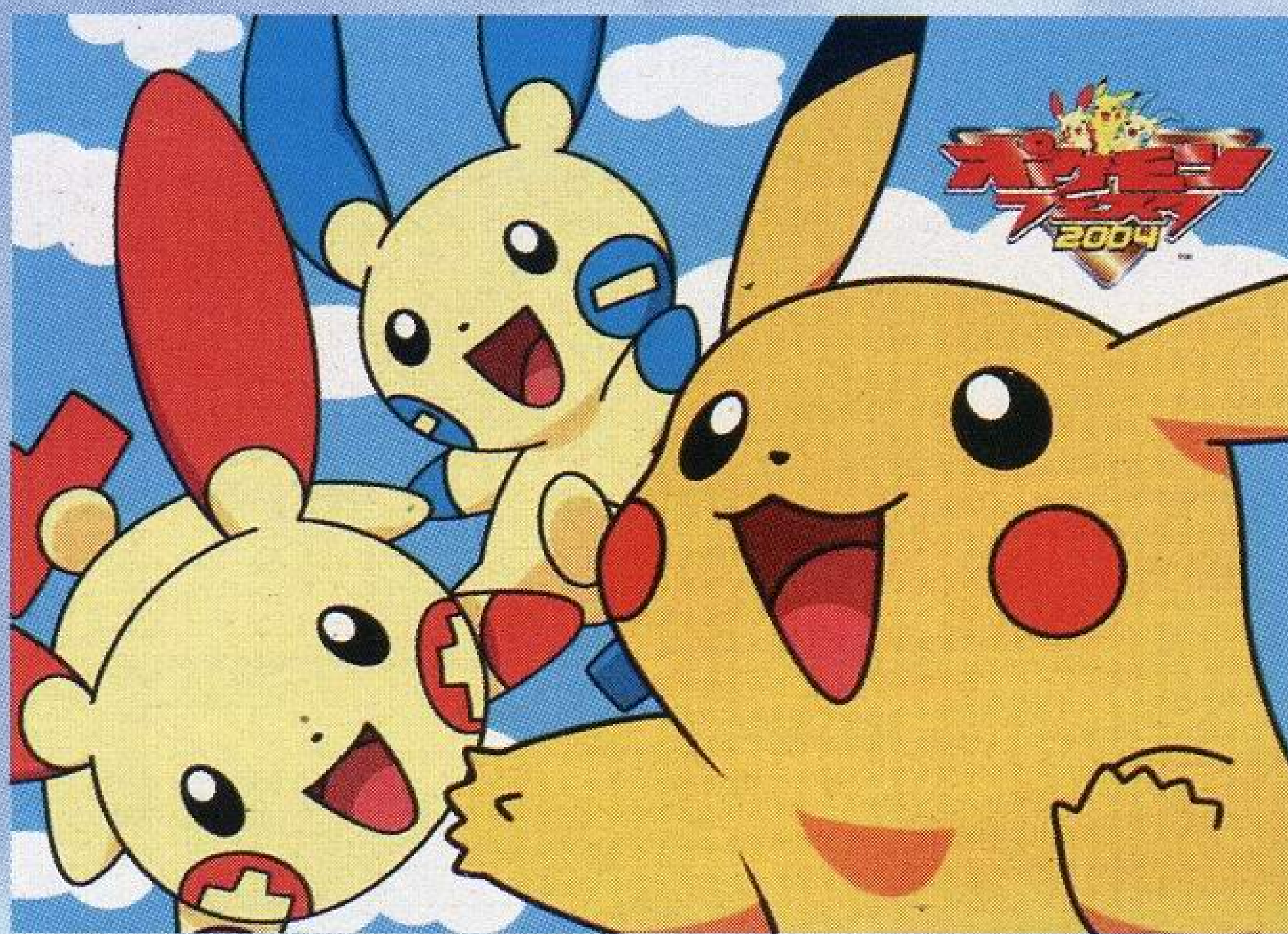


从口袋的生态平衡来看系列的变迁

相信看完了上面罗嗦的前言,读者们很难不会想到口袋妖怪吧——毕竟,口袋妖怪根本就是一款以“怪设”为最大卖点之一的游戏,而作为口袋妖怪系列的象征,皮卡丘这只吸金鼠就更是家喻户晓了。可见一个好的怪设只要能充分利用,其价值是不可估量的。

寒武纪生物爆发

当然，皮卡丘不是一步登天成为吸金天王的——人家最早不过是图鉴No.25的小龙套而已,连这个小龙套都成为天王巨星，当初的原班人马自然不会曲终人散——相反，折腾了这几年，口袋妖怪的数量已经从最开始的151只增长到了493匹，通常的三倍啊!大佐!(这啥- -)



↑能看到掌机迷的地方，应该不会有小孩子不知道它的存在。

最早的口袋妖怪共有151只，这151只也奠定了口袋怪设的风格和基调。除了大部分动植

物写实类如狗、马、狐、花草之外，尚有一部分比较强力的怪物，这类怪物一般隶属于稀少的鬼系（耿鬼）、龙系（快龙）和超能系（最著名的有胡地、椰蛋树和超梦），细心考究的话，这类怪物的设计思路与一般怪物的动物写实化也有差别，内容涵盖了神话（鲤鱼跃龙门，当然暴鲤龙不是龙属性）、民间传说（如耿鬼）乃至恶搞名人（勇吉拉，甚至还为此打过官司）。151时代的怪设虽然比较虽然稚嫩，但时至今日我们依然可以看出许多闪光的地方，尤其是初代的御三家，至今仍然有两位活跃在一线舞台，耿鬼、伊布等形象也是深入人心。



↑作为史上第一个剧场版主角和151中最受欢迎的怪物之一，超梦至今仍是口袋妖怪中至高的存在。

神话白垩纪

到了金银时期，口袋的怪设大大地开拓了思路，除了依然有一大批写实派新宠登场之外，还出现了诸如梦妖（基本纯原创）、安龙（与剧情和游戏结合）、皮丘/3D2/呆呆王（原有



↑如果超梦是3成实力7成魅力而出名的话，水君就是实力和魅力各半。但总的说来它还是极为有人气的。

怪物的弱体化或者新进化乃至分支进化）等等新的思路，就能力上讲则是尽量体现了多样性，昔日一家独大的超能系和龙系没昔日风光了，泛滥的冰冻光束、冰拳和崭新的恶属性、接力等新战术也很大限度上让游戏丰富起来。如果说151时代就像是物种大爆发的寒武纪一样，那251时代就算是丰富多彩的白垩纪，各式各样迷人的生物都在这个被称为传说的时代中为人传颂。

新近纪的新生态

当然，历史的车轮一刻也不会停滞，随着一批新怪物自GBA上强势加入，口袋世界来到了386时代。这一时期口袋世界的辉煌可谓有目共睹，但正如众所周知的白垩纪剧变，口袋的世界中也因为一颗名叫“跨平台”的陨石而产生了变化，一大批耳熟能详的宠物像恐龙一样消去了踪影，少数留下的强者们则与新怪物一起构成了完善的生态平衡。这一时期的新怪设更加天马行空，一分为二的鬼蝉、丑小鱼变美蛇的逸事、受外界影响的浮游泡泡都是让



↑从当年每见到一个新神兽都激动万分，到现在创世神沦为被恶搞对象，这其中的原因值得我们深思。

人感到十分新颖的，不过也就是在这时，口袋妖怪的怪设风格为了实现突破而逐步走上了歧途，不少怪物立意尚可，但形象颇为粗糙（比如圈圈熊），也有一些虽然怪设本身较有亮点，但是游戏中的定位则颇为尴尬（比如诅咒鬼、雷麒麟、樱花鱼）。虽然经常能够发现让人眼前一亮的点子，但口袋金银中那种“增之一分则长，减之一分则短”的融洽感淡薄了，代之以等级森严的，建立在实力之上的新生代生态平衡——虽然还够不上退步的程度，但多少也是为了成熟的系统和游戏性而做出的牺牲吧。

微妙的生态平衡

生态平衡是用来干什么的？用来打破的。正如人类在大地上的崛起，新一批口袋妖怪们也给世界带来了巨大的改变。在这个名为493的系统里，不但是新一代的怪物粉墨登场，连久已销声匿迹的诸多老一辈也再次出现在历史舞台上——而一个全新的规则和战斗系统给了所有参战怪物一个新的身份和地位。可惜的是，仅仅就怪物设计方面来说，493确实是有点捉襟见肘了，提起493人们记住的往往是孙悟空杰出的能力，是鬼龙和创世神兽凌驾超梦之上的种族值，是噩梦那诡异的外表和诡异的能力和更加诡异的特性招式而不是怪设的风格和特点。新的怪物中，能够让人眼前一亮的家伙越来越少，昔日以严谨、写实的设计风格荡然无存，如果给一直只玩过金银的人看看冰箱电鬼、孙悟空、UFO飞碟，估计多半他会以为这是哪个山寨厂商的拙劣模仿或者干脆是数码暴龙新作。仅仅就性能方面来讲，单纯的累积也没有进一步增加生物的多样性，虽然战斗系统的改变让对战过程进一步细化，但实际上，妖怪的同质性问题达到了相当的高度，而随着一批能力夸张的新怪流行，不少旧宠湮没在历史的尘埃中（被孙悟空近乎完全埋葬的火鸡战士就是一个悲剧的范例）……

历史总是要发展的，老实说，我也不知道今后的口袋会变成怎样，但总之，只要热情一日没有丧失殆尽，玩家们就会坚持陪伴口袋走下去——说来过不了多久，万众瞩目的金银复刻将要推出了（虽然还没有正式公布，但这几乎是没跑的事）究竟这个舞台上将要上演怎样的戏码呢？我抱着四成期待，三成担忧和三分欣喜等待着。



极具张力的表现手法—女神转生

熟悉我的朋友们都知道我是口袋饭，东方厨、女神控，所以既然讲到怪设，不提到女神系列的话绝对不是我的作风。是的……而且说起“怪设”的话，完全没有理由不提女神系列——金子一马他老人家大概是第一个也是最有名的，靠怪设起家的画师吧。

关键词之一：体现

关于女神转生这个系列，援引我前一期游戏品味的话作为总结：女神系列的精髓是什么？毫无疑问是其固有的氛围。虽然表面上是一个个神魔乱舞的世界，但无论是处处体现出现实味道的背景，还是时刻折射出世态炎凉的剧情都充满了人性的气息。背景的荒诞和内涵的写实，二者通过离奇却又自然的剧情很好地统合起来，从而凸显了作品对于人性的拷问和展示——女神系列并不是一个能够让人热血贲张的系列，相反其主题有着少见的严肃性，而这种所谓的主题，是需要背景的荒诞和内涵的写实两枚镜片的投射才能够映入玩家的心中的。作为最重要的两枚“镜片”之一，神魔乱舞的神



↑这只狗的名字叫八房，没错，就是那只白狗妖怪而不是脑袋上有个靶心的奇怪生物。



↑事实上这个形象曾经引起了巨大的争议。最早的天使也不是这样，而是如右图的传统形象。

话气氛，以及漫天神佛的怪设是系列最为精华的部分之一。

由于绝大多数怪物出自神话传说，所以女神系列中出现的怪物（恶魔），早就已经有了大致的形象、意义和事迹，这是数千年人类文明在神话领域的积淀，而游戏怪设要做的就是遴选，也就是比起口袋妖怪的趋于“创造”，女神系列怪设的卖点在于“体现”和“表达”，也正是因为金子一马在这方面做得十分出色，游戏才有了今天这样良好的口碑。

比如说这一张图大家认识吗？我可以告诉大家，这张图是天使下位阶级第三级，天使(エンジェル Angel)。说起天使的话大家的第一反应多半就是白衣，白翅膀，头上光圈的和蔼或可爱的美貌形象，所以相信几乎每一个第一次看到这个怪设的人都会为之一震。从初代的真女神转生开始，系列就体现着一贯的离经叛道精神，主角作为一个人,与神（命运）的抗争是游戏最为严肃的思考的体现。试着以“人”的角度来理解神权，并且思考所谓绝对的“神权”对于人的意义——在整体基调都充满了对宗教和神权（乃至影射了专权）的批判态度和人文思考的背景下，系列创造了一大批主题深刻，发人深省的作品，而这个“天使”惊世骇俗的形象，正是出现在这种批判与叛逆风格的代表作《恶魔召唤师》当中。虽然羽翼和身躯依然美丽，但无论是障目的眼罩，还是充满屈辱与拘束的服装和锁链，都突出了天使缺乏个性而盲从的印象，从而强调了游戏的主题。这种通过怪设进行的无声阐述和配合剧情等要素对主题的强调，固然会让波长不合的玩家不能接受或者摸不到头脑，但如果有共鸣的话，就会觉得非常有感染力。另一个著名的例子是系列中的撒旦。大家有兴趣的话可以查查看，这里篇幅不够就不说了。





↑哈哈哈，被ASTAROTH嘲笑了。修改党你感觉如何，感觉如何了?

特别策划

关键词之二：诠释

当然，彰显怪设的手段并非只有图像。图案再生动也是死的，真正赋予女神系列的恶魔以个性的往往是恶魔的行为、言语和在剧情中所起的作用，尤其是在合体等场合，仲魔一般都会有一两句台词，有时候就是这短短的三言两语，就将仲魔的性格乃至天性勾勒得纤毫毕现。有时候制作者甚至会和玩家开玩笑，比如玩家通过修改得到了正常途径拿不到的恶魔，对话时就会被当场揭穿（当时真是笑死了）。同一个恶魔角色在每代中的地位也是不一样的。比如蝇王别西卜（ベルゼブブ BEELZEB）在真女神1中是蓝色的魔人形象，到了魔神转生2中则为了适应剧情而变成了穿着紧身衣的女性形态，之后也出现过多次，多半是以翅膀上绘有死亡印记的巨大苍蝇形象出现——自然，形态不同，它在游戏中的个性也不一样，让人有常玩常新的感觉。

此外，因为出场的恶魔都是世界各国神话中有名有姓的角色，所以各自都有着自己的家底，有时，神话传说中的情节会被制作人以一种别样的视角呈现在游戏的现实中，颇具玩味的价值。就拿真女神转生1来说吧，如果玩家在战斗中不幸被全灭，灵魂就会来到冥河旁，传

说中的冥河船夫卡隆正在那里等待着主角："抱有大志而用尽力量的灵魂啊，去踏入轮回之旅吧！"而DDS2那一朵虚空中盛开的莲花以及一只神秘的黑猫(薛定谔的猫)更是经典的一幕。当某大叔为了担起自己的责任，拯救同伴而独自出发面对敌人时，我们知道他的本命恶魔是传说中的雷帝因陀罗（インドラ Indra），而他面对的敌人的本命恶魔，则同样是印度神话中的夜叉メーガナーダ （Meghanada）。神话中，メーガナーダ在战斗中打败了当时身为神军头目的因陀罗,得到了一个"因陀罗奤"（Indrajit，意为"打败因陀罗的人"） 的称号，并且以因陀罗作为人质要挟交换不死的秘方，不料却在仪式中被偷袭而杀死。而在游戏中，为了向同伴负责而出战的是神话的胜利者因陀罗（的化身），对面则是当年惨死在偷袭之下的仇敌乃至天敌。简单的角色互换就已经预示着大叔此去的命运，了解这神话典故之后再看剧情，就有一种别样悲壮的感觉。这类隐晦的暗喻在系列中是如此之多，如此的常用，以致于几乎每





次新了解了一些知识去玩，都会对剧情有一些新的认识，甚至对于自己的知识积淀和看问题的方法都有着积极的影响。

随着时代的变迁（呃，这么说有点过于严肃啦？），如上述女神系列深沉的内涵路线已经很难在习惯快餐文化的玩家中吃得开了，所以女神系列也也在求变，也在出一些迎合玩家的游戏（比如恶魔之子系列、persona3/4等），但系列那种浓浓的文化气息并没有为此而丧失殆尽。哪怕是最不像女神系列的女神转生ONLINE，只要你想，照样可以从中找出系列中惯有的，英知的闪光点……其实系列内涵得不得了，真要仔细说的话N字也打不住的，不过我们这次要讲的只是怪设问题，所以先到此为止吧。同时也祝愿ATLUS能够一路走下去。底下的这两句话用来纪念我不完整的童年，有兴趣可以BAIDU一下，无所谓啦。

"汉たる死に安らぎなし　曲折の果てに其は访れん

人に非ずとも　悪魔に非ずとも　我が意思の逝くまま"



勇者的永远炮灰——史莱姆进化论

要说到日本国民RPG勇者斗恶龙系列中的怪物，那可是几天几夜都说不完。虽然系列所有作品的怪设都由鸟山明大师一人负责，但是根据每部作品不同，游戏中的怪物也形态各异。作为DQ系列的招牌级怪物，史莱姆相信大家一定不会陌生。因为只有史莱姆系的怪物在DQ系列中登场的频率和数量是最高的，所以今天就给大家详细解说一下DQ系列怪物的代表都有哪些特点以及进化的历程，以及DQ系列正统作品中所有史莱姆系怪物的登场情况吧。

变个颜色就成为新怪物

要说到DQ系列的怪物设定，有一个特点是必须要提到的。DQ系列开创了"换一个颜色就变成新怪物"的偷懒设定，并成为早期其他RPG的模仿的典范，尤其是史莱姆系的怪物偷懒的频率最高。最常见的就是DQ1开始系列中几乎每作必定出现的史莱姆和史莱姆贝斯了。随着游戏界的发展，机能的进化，DQ系列终于认识到这个偷懒设定的危害性，于是便出现了不少怪物在先前已有的建模基础上稍加改变并追加新的攻击方式而变成新怪物的设定，这一点直

到DQ系列最新作中都得以充分的保留。比如以史莱姆骑士建模变成的金属骑士、以史莱姆王为建模变成的史莱姆贝荷玛珍等等。但是,尽管多了新的攻击方式，其根本上还是在原有的怪物建模基础上偷懒。

历代作品中的史莱姆

在最早的DQ1里，史莱姆系的怪物只有3种。其中史莱姆和金属史莱姆在系列全部作品中都有登场过。此外，自从1代以后，系列作品中逐渐出现了各式各样的史莱姆系怪物登场。

↑可爱的史莱姆王型巧克力，不知大家有谁吃过。

而在DQ2里，出现了液体类型的史莱姆和水母型的史莱姆，系列中人气非常高的离散金属也终于开始出现。 此外，在FC版的DQ2中登场的金属史莱姆相比其他作品中防御力要低很多。所以DQ2里给金属史莱姆构成的伤害相比其他作品要高出很多，主角罗雷西亚王子的攻击力如果足够高的话，可以直接用普通攻击力一击秒杀金属史莱姆。

在DQ3里登场的新史莱姆是头上顶着一个像贝壳一样东西的贝壳史莱姆，与之同属系的还有人鱼史莱姆，二者的防御力都非常高。这些怪物自从3代登场以后，在4、5两作里都没有再度出现，到了DQ6又重新登场了。

DQ4里登场的就是著名的史莱姆王了，同时,合体史莱姆也正式登场。所以一旦提到史莱姆王，很多人脑海中会留下合体的印象。金属王同样也作为史莱姆王系的怪物首次登场，高达30000多经验值的升级伙伴绝对是玩家们再熟悉不过的。此外，DQ4中在荷伊米史莱姆、贝荷马史莱姆的基础上新增加了贝荷米史莱姆登场。但是，自从5代以后该怪物再也没有再度出现过，仅仅只在DQ4中出现一次。

在DQ5里终于登场了史莱姆骑士，比起作为敌方，恐怕玩家们留下更多印象的则是史莱姆骑士加入同伴在我方队伍里的英姿吧。同时，史莱姆骑士也成为了DQ5里可以加入同伴的怪物角色中的代表性角色。此外，与其属系相同的金属骑士也在本作中开始登场。虽然怪物骑乘在金属史莱姆上面，但是防御力和经验值都比较低，只是普通的史莱姆而已，并没有金属系史莱姆特有的共性。

DQ6里新出现了斑点史莱姆。由于在DQ6里斑点史莱姆比最初的原始史莱姆还要脆弱，所以在DQ系列中“史莱姆=最弱的怪物”的理论终于在DQ6里被推翻。此外，在DQ6里史莱姆贝荷玛珍的颜色由浅绿色变成了紫色，估计是融入了贝荷马史莱姆的颜色的缘故吧。但是，到了7代中又回归了以前的浅绿色。

在DQ7中登场的是史莱姆系和龙系混合产生的龙史莱姆系以及黄金史莱姆系的史莱姆，恐

ぬわー っ!!

↑大家能看出这些怪物分别是DQ中哪些角色的恶搞吗?

特别策划

DQ全系列作品史莱姆系敌人一览

怪物名/中文名	DQ1	DQ2	DQ3	DQ4	DQ5	DQ6	DQ7	DQ8
スライム/史莱姆	○	○	○	○	○	○	○	○
スライムベス/史莱姆贝斯	○	×	○	○	×	○	○	○
メタルスライム/金属史莱姆	○	○	○	○	○	○	○	○
合体スライム/合体史莱姆	×	×	×	○	○	○	×	×
合体メタルスライム/合体金属史莱姆	×	×	×	×	×	○	×	×
スライムLv8/史莱姆Lv8	×	×	×	×	×	×	○	×
メタルスライムS/金属史莱姆S	×	×	×	×	×	×	○	×
バブルスライム/泡沫史莱姆	×	○	○	○	○	○	○	○
はぐれメタル/离散金属	×	○	○	○	○	○	○	○
ホイミスライム/荷伊米史莱姆	×	○	○	○	○	○	○	○
ベホイミスライム/贝荷米史莱姆	×	×	×	○	×	×	×	×
ベホマスライム/贝荷马史莱姆	×	×	○	○	○	○	○	○
しびれくらげ/麻痹水母	×	○	○	○	○	○	×	○
しびれスライム/麻痹史莱姆	×	×	×	×	×	×	○	×
スライムつむり/贝壳史莱姆	×	×	○	×	×	○	○	×
マリンスライム/人鱼史莱姆	×	×	○	×	×	○	○	×
キングスライム/史莱姆王	×	×	×	○	○	○	○	○
スライムベホマズン/史莱姆贝荷玛珍	×	×	×	○	○	○	○	○
メタルキング/金属王	×	×	×	○	○	○	○	○
スライムナイト/史莱姆骑士	×	×	×	×	○	○	○	○
メタルライダー/金属骑士	×	×	×	×	○	○	○	○
ぶちスライム/斑点史莱姆	×	×	×	×	×	○	×	×
ぶちスライムベス/斑点史莱姆贝斯	×	×	×	×	×	○	×	×
ぶちベホマラー/斑点贝荷马拉	×	×	×	×	×	○	×	×
ドラゴスライム/龙史莱姆	×	×	×	×	×	×	○	×
スライムブレス/火焰史莱姆	×	×	×	×	×	×	○	×
ドラゴメタル/金属龙史莱姆	×	×	×	×	×	×	○	×
ゴールデンスライム/黄金史莱姆	×	×	×	×	×	×	○	×
スライムエンペラー/史莱姆皇帝	×	×	×	×	×	×	○	×
プラチナキング/白金王	×	×	×	○*	×	×	○	×
スライムダーク/黑暗史莱姆	×	×	×	×	×	×	×	○

注：标有*号的怪物只在复刻作品中出现。

怕是从DQ怪兽篇中借鉴而来的吧。在DQ7里，合体史莱姆的合体系统依然健在，和DQ6一样，分为合体史莱姆和合体金属史莱姆两个种类。不过，在DQ7里合体史莱姆的名字却变成了“史莱姆Lv8”以及“金属史莱姆S”。在此之前，合体史莱姆的造型和名称都和平常的史莱姆一样，恐怕是为了加以区分才这样设定的吧。此外，从DQ2开始系列中固定登场的“麻痹水母”却在DQ7中得以废除，取而代之的是“麻痹史莱姆”。二者究竟是否能视为同一个怪物目前还没有结论，因为该怪物在海洋以外的场所也曾出现……最后，在DQ7中开创了高达65000经验值的白金王以及能够留下3000多G的黄金





↑号称是DQ5中全部怪物的大集合，大家能全部认出来分别是哪些怪物吗？

史莱姆，而且白金王在复刻版的DQ4里同样也有登场。

最后的DQ8里如果严格按照派系的划分的话，并没有新属系的史莱姆登场。仅仅只有原始史莱姆的派生“暗黑史莱姆”出现。当然，如果把“暗黑史莱姆”理解为原创的暗黑史莱姆系怪物的话，当然也可以接受。不过，就要看未来的DQ9里有没有其他暗黑史莱姆系的怪物来壮大这个属系的发展了。

在DQ系列相关的外传作品中，还有许多原创的史莱姆系敌人出现。抛开专门以史莱姆为主角的元气史莱姆大冒险不论，在DQM系列中，许多融合了怪物交配系统而诞生了新史莱姆也绝对是正统作品中难得一见的，如岩浆史莱姆、雪原史莱姆，离散金属王等等。这里就由于篇幅所限不给大家做详细介绍了。



形影不离的二人——伯爵与其心腹

特别策划

本来想到要写恶魔城系列，曾经考虑过要不要把系列中经典的丧尸、美杜莎头、各种形式的骷髅兵来做一个列举，后来仔细考虑，觉得没有那个必要。因为恶魔城系列作品太多，登场的怪物也太多，还是提一提咱们非常熟悉的，每作恶魔城中必然会登场的老朋友——死神和伯爵大人吧。

远古时代的回忆

不知道对FC版恶魔城初代还有印象的玩家有多少，FC版开始就给伯爵和死神这俩人下了一个万年不变的定论——死神手里的镰刀和伯爵发射的火球。由于FC版作品手感和操作比较僵硬，一旦跳起来就无法在空中掌握落地地点，所以对付死神杂乱而无规律的小镰刀无疑是最头疼的问题。好在FC版本中死神的镰刀基本上可以通过主角的鞭子攻击来破坏，所以关键时刻攻击也是最好的防御。当然，FC版由于年代久远，死神的招式也没有现在的作品中那么花哨。只要小心躲过满屏的镰刀，对付死神还不算太难的。

相比死神，FC版同样也给伯爵下了一个硬性定义，传送、隐身、头部判定、火球与暗黑球。以致于无论机能怎么发展，伯爵这些经典的招数一定会得以完整的保留。当然，以后的作品中伯爵会以第二形态等形式来加强游戏的难度，但是原则上，伯爵的招式还是会给玩家一种说不出的“亲切感”。

辉煌造就的悲剧

FC时代毕竟已经是过去，回顾早年的恶魔城系列想必玩家们也不太感兴趣，所以就让我们来一个时代大跳跃，翻身到PS时代看看被誉为系列最高的“月下”中这俩人是什么样的招数吧。也不知道是不是由于月下太简单，还是真空刃太无耻的缘故，很多玩家印象里，死神在月下里是个什么概念已经模糊不清了，恐怕只能隐约记得死神有两个形态。好吧，一狼也算是做了一回伪非，我也不记得死神究竟有什么招数了……不过有一点是肯定的，月下中死神的配音的确是给了玩家相当深刻的印象。不仅初期没收了主角的装备，逆城相遇时还有简短的对白。最后再提一句，可能是





因为死神的死和阿拉伯数字4相谐音（日文发音也是一样），大多数作品（由于没有考证到每一作）中死神都是给予4444点经验值。不过GBA版月轮中升级经验需求太高，而死神出场又是在游戏后期，所以死神的经验值不得不加以提升，以免造成BOSS还没杂兵经验高的现象发生。

接下来看月下中的伯爵吧。开篇中里希特与伯爵对战时，伯爵俨然是万年不变的经典招式——SFC版血轮照搬来的。第二形态虽然体型巨大而且能够发射火球，但是用上一个圣水必杀相信伯爵也就没有多少体力了。到了月下最后阿鲁卡多与伯爵在异空间对决的时候，伯爵才算是有了新的姿态。值得一提的是，如果想在月下中打开伯爵的图鉴，必须在给伯爵造成一次伤害之后使用传送卷推出战斗才行。也就是说，要想完美月下中的怪物图鉴，必须要与伯爵见面两次，这个设定恐怕是给玩家留下最深刻印象的吧。



↑月下中的伯爵是史上最华丽的，体积也巨大。

华丽的GBA三部曲

接下来就是GBA时代的恶魔城三部曲了。首先看月轮，首先很有可能玩家会问：我记得月轮里是没有死神的。其实并非如此，本作的死神只不过手里没有拿镰刀而已，但是从其能够召唤出小镰刀的特征可以看出，那个第一形态在空中，第二形态变螳螂的BOSS肯定是死神。值得一提的是，月轮的死神第二形态可以让玩家短时间内跳跃力下降，这是系列独有的设定。月轮的伯爵堪称是GBA三部曲中最难打的，第一形态姑且好办，第二形态最后的无敌全屏冲刺攻击只有通过高跳才能躲过。好在可以利用全屏攻击的召唤兽给四周有蝙蝠保护的伯爵本体构成伤害，如果用了通关以后的战士等没有魔法卡片的模式的话，对付伯爵就十分棘手了。

再来看白夜，白夜的死神给人留下的最大印象，就是第二形态变成一个白骨蜈蚣一样的东西吧，而且第二形态只有对头部攻击才有效，所以白夜的死神也是有一些难度的。相反，白夜的伯爵就比较简单了。要想见到白夜的伯爵，必须集齐6枚伯爵碎片，最后会在异空间里与伯爵的幽魂决斗，第一形态自然万年不变，到了第二形态就非常恶心了，都是伯爵的内脏器官等组成的奇怪物体，只要及时躲过伯爵的激光喷射的话，对付伯爵还是简单不在话下的。



最后来看看晓月。晓月中死神首次出现了以双头镰刀作为武器的设定，而且死神扔出镰刀攻击时不仅速度较快而且范围较广，难以躲避。好在拥有魂系统的恶魔城作品只要装了混沌戒指就可以轻松过任何BOSS了。不过，由于晓月和苍月由于是以来须苍真作为主角，而苍真自身就是伯爵的转世，所以晓月和苍月这两款作品中并没有伯爵登场出现。只有企图成为魔王的邪恶之人，所以这两部作品中伯爵的设定就略过不提了。



↑晓月中最后BOSS只有格拉罕，没有伯爵登场。

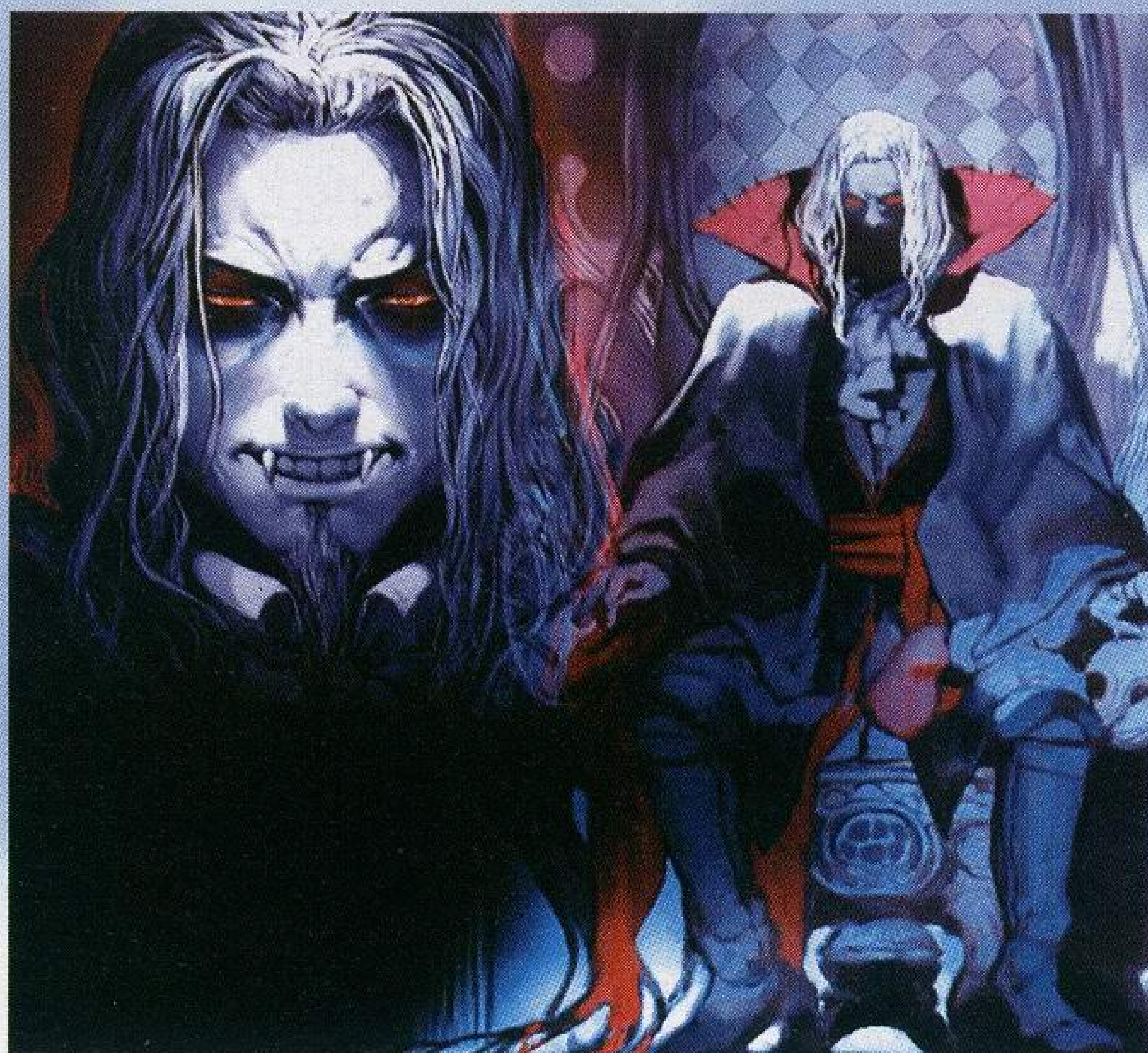
创新的NDS三部曲

接下来看一下NDS时代的恶魔城三部曲吧。上文已经提到，苍月里没有伯爵出现，只有死神。而苍月的死神会召唤出巨大的骷髅攻击，必须把握距离不停的左右躲避才行，难度比较高。但是苍月里死神的制裁之光则比较弱，站在缝隙中间即可轻松躲避。

接下来看废墟，废墟是系列比较独特的，死神会登场两次。第一次登场的时候由于玩家等级较低，普通攻击基本上无法给死神造成伤害，只有等死神召唤出血镰刀防御力大幅下降的时候才能给死神重创。而死神的第二次登场则是与伯爵同时出现，同时面对两个BOSS也是恶魔城世上罕见的。好在死神和伯爵的HP是共有的，打倒死神或伯爵任意一人之后会直接进入死神与伯爵合体的第二形态。相比之前的第一形态，第二形态则比较轻松简单，只要在伯爵使出全屏指甲攻击的时候召唤出同伴不停的攻击即可躲过致命的这一招。



↑废墟中的伯爵人设，头发变成了黑色。


↑刻印中的伯爵人设图，还算令人满意。

最后就是号称难度最高的刻印了，刻印中的死神虽然不算太难打，但是因为刻印有着无伤打BOSS拿奖牌的设定，要想无伤躲过死神的小镰刀无疑是最大的难点。此外，死神的灵魂召唤以及镰刀夹击等技能也是考验玩家反应和操作的关键。刻印的伯爵则是NDS三部曲里最难打的一个，不仅有3个形态（最后一个形态虽然可以无视），其第二形态连续召唤蝙蝠、狼群、流星的话玩家则必死，更何况是无伤挑战伯爵了。好在刻印有死亡戒指大幅提升攻击力的设定，实在不行就拼人品，攻击是最好的防御。

其实，恶魔城系列中还有着许多经典的BOSS级怪物，比如独眼人巴洛克，会分散的大蝙蝠，以及生化人弗兰肯等等。此外还有着非BOSS级的稀有怪物——渡渡鸟、宝箱怪等。当然，这些怪物并不是每一作里固定登场，考究起来也比较耗时，再加上由于篇幅所限，所以这里就不做详细介绍了。



热血萝卜反派论—系统化的“怪设”

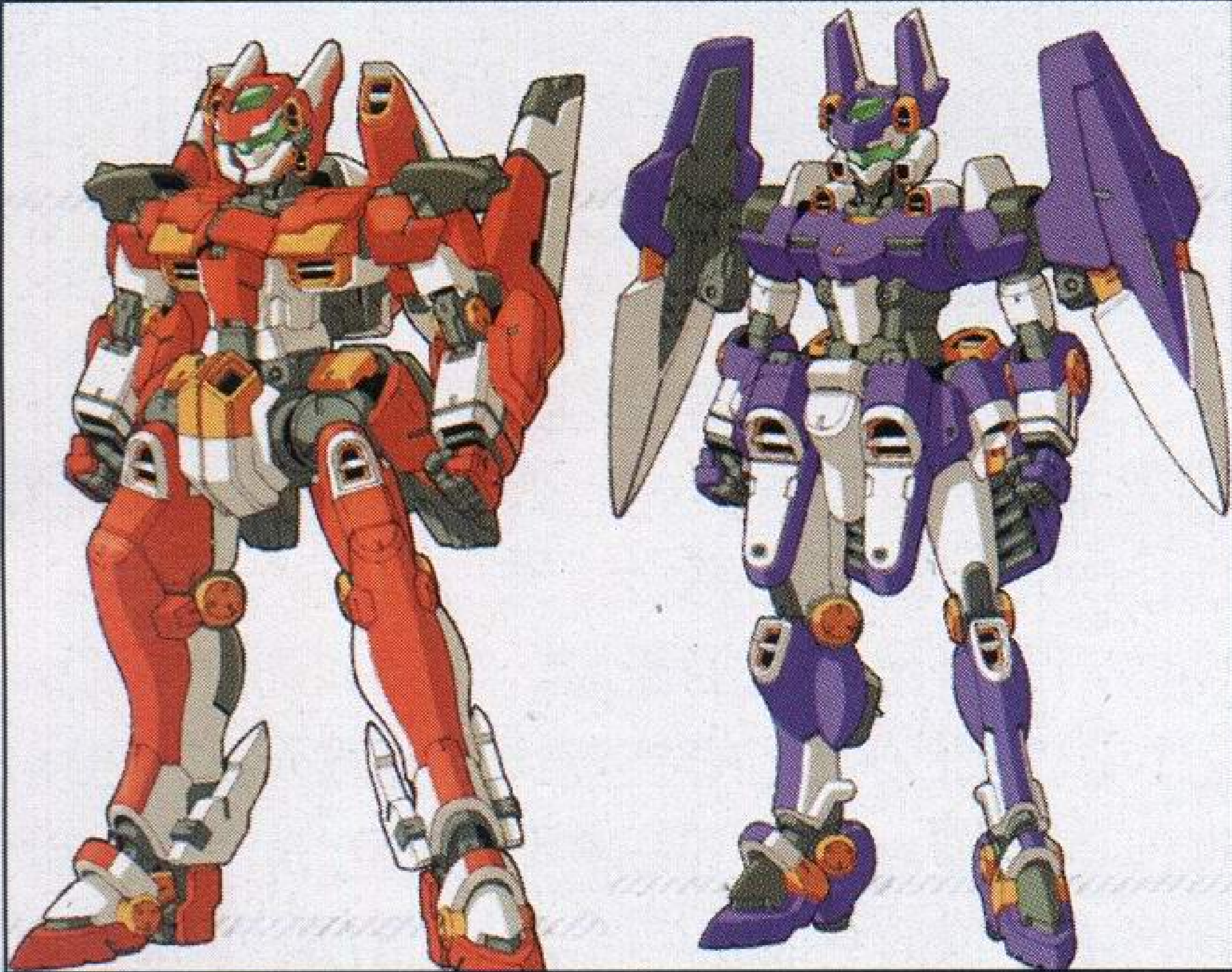
哎？啥？不是讨论怪设么，可为什么会出来萝卜？会这么想的朋友（大多数人都会这么想吧）请翻到本章大标题的引言：“游戏的敌人设计（本文中，为方便起见，简称为怪设）”。而且事实上之所以选择机战也有一个理由：机战的“怪设”是什么？就是除去版权作之外的原创系的设计——而很显然，这里的怪设和刚才介绍的所有系列都不同，并非是个体简单的堆砌，而是集合了剧情、人物塑造和机设的一个大的题材。

支离破碎的机战K

机设：C	剧情：C	音乐：A
CO：B	角色：E	总体：D

如果硬要从近年来的机战里找到一部原创剧情最为薄弱的机战，对不起，我觉得新出的机战K莫属。机战K的主线剧情非常简单：主角是一位外星人，由于受到了某种族留下来的怨念聚合体（我没说错，真的……）袭击而灭族，辗转流离到地球后趟了地球上的浑水，最后与众人一起战翻了BOSS。主线的架构颇有些流浪

贵族反攻倒算的意味，但剧情的表达实在太苍白了，主线BOSS美其名曰幕后黑手，其实多数时间是负责把主角一行人丢来丢去……人物的塑造也十分薄弱，主角是个典型的中二病患者，虽然制作者也试图表现其成长（从一开始的“人类真糟糕，我不想拯救地球了”到中期的“对不起给大家填了很多麻烦，后面我要好好干了”），但到头来还是在说了几句场面话后继续路人化。敌人更好，干脆就是怨念聚合体的分身，所以连人格不完整都有了冠冕堂皇的理由……



不过与之相对的，各个版权作的统筹做得相当的不错，本作的参战作品太多太杂，很难彻底搅在一起，所以制作者干脆用主线剧情将世界分为三块（地球、平行次元地球和达利乌斯界），各系列都在自己的世界中相处融洽，这固然缺乏了系列一贯的版权作互动并且造成了主线剧情凌乱的现象，但每一个版权作都保持了自己的风格，让熟悉的人感到非常亲切。

至于本作的机设嘛……亮点机体还是有的，就是两位女BOSS的恶魔机（玩棺材的那一个）和大黄狗（野兽女的机体），机体整体设计匀称，武器华丽而不失风格，除了不像机器人之外，没什么缺点。至于总BOSS机，其他人的杂鱼机和主角机，除了主角机合体后酷似CUT MAN的脑袋之外，都很不幸地没能给人留下印象。音乐方面还是很好的。

浑然天成的机战W

机设：S	剧情：A	音乐：A
CO：S	角色：A	总体：A

总是有人说机战W如何如何不好，但我觉得机战W是近年掌机，乃至所有平台上最为出色一部机战作品。游戏的剧情相当出众，结合了穿越、复仇、热血等各种让人血脉贲张的要素。而主角乃至主角家庭的成长也是看得到摸得着



的，主角从一开始的愣头青年到中期受过刺激的装深沉的样子让人不禁莞尔，最后下定决心与父亲的对决则让人感动。最为可贵的是，这种所谓的成长并非是在某个地方一蹴而就的。游戏在保持了主线剧情完整的基础上，各个版权作之间也有着丰富而合理的互动，同时版权作本身的剧情特色也原汁原味。无论是勇者王的热血还是宇宙骑士的悲情都被很真实地还原了出来，而拉达姆与原种之间的关系、THE POWER与波色子跳跃、虚弦斥力场的联系也十分融洽。这CO做得如此之好，以致于刚刚玩过W的我一度以为暴风骑士奥贡真的与宇宙骑士有剧情上的传承关系（其实没有）。

游戏的机设非常神。虽然没有多架机体，但主角机要型有型还能变形，中期后继机的熊猫冰箱（大误）雷翻了一大片人，但最后几章豁然开朗，二舰两机合体绝对会让玩家震撼。敌人的机体也非常难得的没有渣化，无论是变形机构堪比圣盾的妹妹机，还是复制老爹仿佛蝠鲼一般的战舰（光球扩散主炮太好玩了），乃至总BOSS的人头马都让人颇为印象深刻，充满了机械美感和金属质感，所有角色，包括反面角色都是一个个有血有肉的形象。要做机战就应该这样做啊。



热血至上的机战J

机设：B	剧情：B	音乐：B
CO：B	角色：B	总体：B

作为GBA上的最后一代机战，本作有着不输于机战W的画面素质，其他方面虽然略有逊色，但在掌机上已经是比较好的水准，可以看做一个略微缩水的机战W？游戏的原创剧情比较不错——40亿年前的智慧生物给地球播下了生命的种子，40亿年前之后两个文明之间发生了摩擦与碰撞，最终众人打败了狭隘的民族主义者，两个文明交融在一起。游戏大胆地抛弃了传统御三家（高达、铁金刚、盖塔）而加入了大批新生力量（包括冥王计划、灵魂力量、魔神皇帝等），这使得剧情跳出了以往作品的束缚，让人有耳目一新的感觉。两位男女主角的性格塑造虽然没什么亮点，但一开始特殊的身份（隐藏或者失忆）、随着剧情的发展而逐步解开的真相也间接地给了人成长的实感。敌人方面同机战W一样比较人性化，起码都是有理智有谋略的“人”而不是整天想着毁灭地球的变态。尤其是敌人那个绿色头发的骑士，一开始是个很重骑士礼节而尊敬上司的角色，后期却因为同僚的死而大受刺激，被改造而成为人格崩坏的机体核心，难得地让我们感到对方角色的存在价值，而不是仅仅将他们当成移动经验值仓库。





游戏机设好啊，不但三架机体各有特色，更有三后继机+9种必杀技，玩起来实在非常过瘾。美中不足的是三台后继机的样貌略微平庸，有点像是奶油过多的蛋糕了……敌人的机设同样充满美感，BOSS机体的武器颇有风韵，杂兵机也意外的不平庸——不平庸到什么地步？随便抓来一台杂兵队长机，都漂亮的可以当隐藏主角机。

特别策划



怪设中也有人设——经典BOSS赏析

其实，怪物不仅局限于非要是张牙舞爪的怪兽，各种动植物的变异体，既然伯爵和死神都能归纳为怪物，那么人形的角色也可以归属于怪物的圈内。因为在游戏界中的“怪物”一词已经成为了敌人的定义，成为了BOSS的象征。那么接下来，让我们看看其他系列里人类BOSS都是怎么设定的吧。

血之暴走与大蛇八杰

提到KOF系列，人人都会想起97；提到97，人人都会想起暴走八神。关于八神为何要暴走的事情请自行补课，这里主要给大家介绍一下暴走八神这个人设方面的特点吧。本来八神这个角色就给人一种非常冷酷而又高傲的印象，再塑造出另一个迷失自我，丧失自控能力完全狂暴化的角色出来做衬托，一方面体现出八神的强，无论是正常形态还是暴走形态都有着惊人的绝对领域能力，另一方面则突出了八神的悲，由一个反派角色（站在草薙京的立场上来看的话）变成一个悲剧性的角色，也突出体现了八神的个性，牵动了不少玩家的心肠。与之相对的还有暴走丽安娜，两个角色作为KOF97里乱入的中BOSS出现，特征也非常明显，攻击



力和攻击速度非常快，但防御力较弱，况且玩家是以3V1的形式决斗。算是给玩家激烈的游戏中增添一种紧张的气氛吧。

KOF里的反派角色中，仅次于八神的，就是大蛇八杰集了吧。各掌控一种元素的四天王高尼茨（暴风），七伽社（大地），夏尔米(雷电），克里斯（火焰）无疑是八杰集中人气最高的。以致于重制版的98UM中都收录了这些角色可以使用，将KOF大蛇篇推向一个新的高潮。当然，KOF系列中的每一名角色也不能完全说是反派，比如同为八杰集的山崎龙二和丽安娜的父亲嘉迪路等。这些角色也算是塑造出了复杂的人际关系，让游戏的剧情更加缜密，从另一方面吸引着玩家的眼光。



↑暴走八神和暴走丽安娜，这两名角色一直拥有极高人气。

酿成悲剧的红狼

如果问《重装机兵》中玩家印象最深的角色是谁，相信绝大多数玩家都会异口同声的回答道“红狼”。红狼到底是正派角色，还是反派角色，这里面颇有争议。首先，玩家第一次见到红狼，红狼是以和自己争夺战车的身份出现的。虽然说最后红狼帮助主角打败了BOSS，并且没有索要战车，算是送了主角一个人情。不过从出发点来看，红狼并没有真心要帮助主角的，以主角的立场为正义的话，不帮助主角的，不能理解为反派角色，好歹也算是中立角色。第二次和红狼的相遇，是在奥多（中文版就是这个译名）镇的酒吧，红狼以反派角色的身份痛打了主角一顿，并扬长而去。从这一点可以看出，红狼还是和主角的立场向左的。早期的重装机兵世界观和剧情交代的也比较隐晦，人物的性格塑造的也比较模糊，姑且算是主角为了寻找红狼而进行复仇之旅吧，因为旅途中到处可以打听到有关红狼去向的情报。

而红狼的死，给了初次游戏的玩家极大心灵上的冲击。首先自己当初不可一世的对手居然会因为没有骑乘战车而在强制BOSS战中败北，红狼血红的战车也算是留给了主角当遗物。站在主角的立场上，自然是欣喜若狂，自己的敌人不仅被干掉，还留给自己非常实用的战车。不过，在当时剧情悲伤的音乐烘托出一股伤害的气氛的同时，大多数玩家都会考虑红狼为什么会死？为什么不能加入我方队伍成为同伴？甚至有秘籍谣传在红狼尸体闪烁的时候使用再生丸、在隐藏BOSS明奇等等可以让红狼复活的“都市传说”出现。不过，事后证实都是不可



↑在SFC版重装机兵回归里，一样保留着红狼被袭击的剧情。



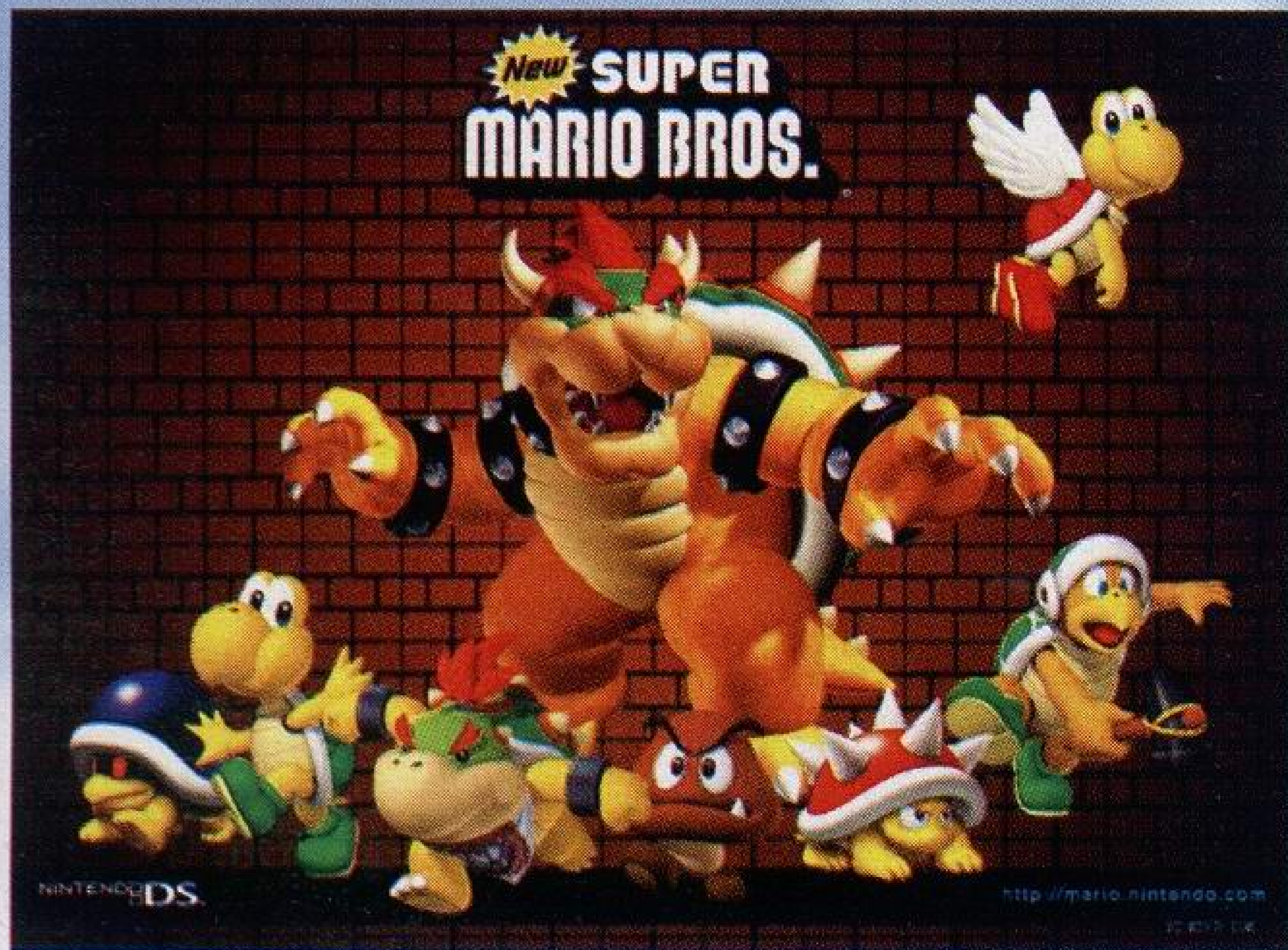
↑尼娜最后悲伤的死去，算是把故事的情节推向了新的高潮。

能的，红狼自从初始就是设定为一个悲剧性的角色，给予玩家留下无尽的遐想罢了。

然后，最后画龙点睛的一笔，则要归属在红狼的女友尼娜身上。剧情早先有所交代，红狼之所以会中了BOSS（中文译为戈麦斯）的埋伏，就是因为敌人以自己的女友要挟，并趁自己不备时攻击，所以才酿成了红狼的死。最后主角找到了红狼的女友尼娜，原来一直被另一个BOSS（中文译为帕鲁）关押，当主角救出尼娜之后，尼娜得知红狼已死，自己也随之自刎。游戏的剧情以尼娜的死来结束，塑造一对悲剧性情侣角色。收尾再次以尼娜来衬托出红狼在整个故事中起到关键作用，甚至于系列的续作中，仍然有红狼的战车登场。这种角色的塑造，如同DQ中的史莱姆一样，给人一种提到重装机兵就会想到红狼的这种根深蒂固的思想效应，同时，也为系列的普及也起到一定的积极作用。

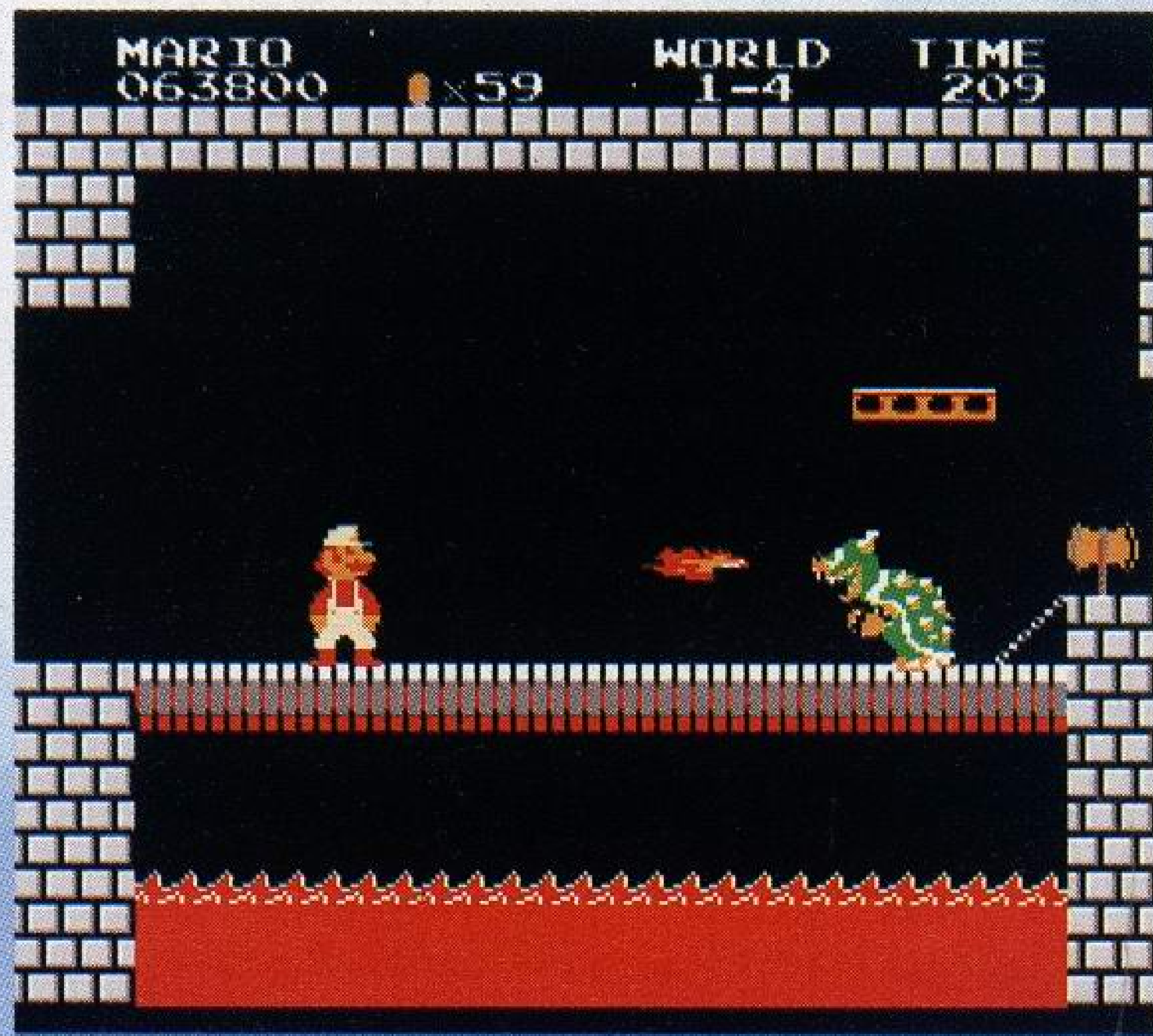
绑架公主乐此不疲

提到掌机不得不提到马里奥系列，提到马里奥系列不得不提到库巴。说起库巴给大家留下的印象，就是体型巨大，口中会喷火，但智商略低这些特点了吧。从初代的马里奥开始，



↑库巴和自己手下的各种兵团，一直是蘑菇王国的敌人。

每关的BOSS都是库巴，而库巴的招式也非常单一。1-5关的库巴只会喷火，看准时机从脚下钻过去，或者从头上跳过去即可，但需要注意地形，比如头顶有砖头限制跳跃高度，脚下有火球喷出等等。到第六关和第七关的库巴虽然不会喷火，但是却会扔锤子，对付会扔锤子的库巴如果想从头上跳过去则更加苦难，只有和BOSS近身伺机从脚下钻过即可。最后一关的库巴既会喷火又会扔锤子，如果是小个子马里奥的状态下，想要无伤通过最后一关，恐怕不大可能吧。反正编者当初无论如何会在8-2刷到会发子弹的大个子状态，在8-4最后直接用5发子弹灭了库巴了事。



←说来说去，还是FC版的库巴最能给人以亲切感。

随着时代的进步，主机性能的发展，库巴的招式已经没有原始马里奥这样单调。如NDS版新马中就有小库巴、骷髅库巴、巨大库巴以及大小库巴同时出现的设定。当然，马里奥作为一个大系列，库巴这种二线角色也会经常客串到系列的其他游戏里，如马里奥与路易RPG3中就有以库巴作为主角的现象出现，玩家可以亲自掌控库巴进行游戏，这种乐趣感几乎是前所未有的吧。

其实能写的东西还有很多，值得讨论的BOSS角色也很多，如果真要放开写下来，恐怕要费上不少篇幅。不过，人形BOSS只不过是一个设定，根本上还是和“怪设”的初衷有些偏离，编者考虑到这些因素，还是草草收尾吧。

转眼间又到了篇末，我们编辑们联手打造的游戏怪设主题特稿也终于迎来了尾声。考虑到以前没有做过怪设方面的赏析文章，所以这次就做了一次简单的尝试，并发现这方面可写的题材还有很多。还是那句话，大家能够通过编辑们策划的这篇特稿中有所收获，我们也就觉得心满意足了。



本期小编推荐超值周边！

游戏周边街

无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

□文/迈威数码东方
□责编/翔武

作为便携机，各种便携的周边也非常重要。比如在公车上经常会用到耳机，平时也容易在半路上玩到没电。这次给大家介绍的这两款周边就可以解决这类问题。

完美外形，魔方炫音耳机

厂商：北通
价格：99

一直以来，我们都想在大同的世界中追寻不同，在同质化严重的今天，终于有厂家舍弃PSP原装线控的外形，独树一帜的开发出具有自己独特外形的PSP线控，这种鹤立鸡群，傲视群雄的感觉，这不得不值得称道。不过这线控的外形似乎又有点似曾相识，暂且略过外观不表，只要好用，实用，给玩家带来方便与舒适，得到玩家的认可，这就是最大的成功。



先说说线控的外形做工，通体采用黑色工程塑料，按键部分磨砂处理，以获得良好的手感与适当的阻力，避免误按，按键键程较长，力度适中，金属按键的“嗒嗒”声听起来十分舒服，使用可达几万次甚至几十万次，完全免除按键失灵的顾虑。线控的外壳光滑，但与PSP主机的钢琴烤漆处理方式完全不同，这也许是厂商为了最大限度降低成本，同时又为了最接近主机质感采取的折中手段吧，在这个价位，能有这种表现，也算是可圈可点。线控夹上印有厂商的Logo，系出名门。

线控自带MIC，可以配合PSP上的Skype进行语音聊天，配合线控夹适当调整位置，可以和手机的耳机一样获得满意的通话效果，整个线控的设计还是比较人性化的，无论是按键的分布，还是MIC的位置，抑或是线控夹下的卡槽，都是出自专业的设计人员之手。

再来看看自带的耳机，采用了入耳式设计，具有较强的隔绝噪音的作用，不过在外出时候最好还是不要佩戴过马路，以免沉浸于游戏之中而造成危险。该耳机配备了大中小三种不同规格的入耳硅胶提供给玩家，可以说想得十分周到。不过硅胶的材质不是很柔软，长时间佩戴还是有不适感。

音质方面，作为游戏耳机，还在可接受范围，毕竟用PSP听歌感觉还不如几百块的mp3专业，PSP就只有寥寥可数的几种音效，听音乐只是一个附加功能而已。不过戴上耳机体验下游戏的畅快，抑或是与远方的朋友进行一次愉快的通话，还是绰绰有余的。 耳机线采用了等长设计，这种设计的不足之处是耳机不能绕到脖子后面，耳机线在胸前晃荡，视觉上不好，当有外力致使耳机脱落时，耳机会直接掉下来，而不是像长短线的耳机那样能够挂在脖子上，以避免耳机跌落损坏。作



为搭配线控的耳机，耳机线竟然有接近1.5米长，这个长度可以直接插在PSP上，再接上线控，显得不很清爽，要是搭配绕线夹能有所改善，不过希望厂家还是在设计的时候多多考虑 。

可以说，厂家的重点在“魔方”， 不过厂家既然也以“炫音”为卖点，除了在时尚的外形之外，可以更多的注重下音乐的体验，才能得到更多玩家的认可。国内的周边厂商，在注重内在品质的同时，也需要多汲取国外周边的成功经验，在外形和做工上让游戏周边真正围绕在玩家周边。

全面兼容，北通灌电金刚电池

厂商：北通
价格：58



随着生活水平的提高，越来越多的玩家开始拥有多种游戏主机，作为掌机的两大阵营，Sony和Nintendo一直主宰着掌机市场。主机现在做得是越来越小巧，越来越精致，但是毫无疑问的是都需要携带一个略显笨重的充电器，特别是NDS的日版电源，虽然小巧但是需要携带一个巨大的变压器，而使用直插电源总是让人心中有一点担心，而各主机厂商之间互相设置技术壁垒，导致主机充电器根本无法通用，每次出行，总是要携带很多充电器，给玩家带来很多麻烦。然而随着主机周边厂商的不懈努力，这一困扰玩家多年的电源问题终于有望可以得到大幅度改观。

北通作为国内最大最早的游戏周边厂家，适时的推出了一个能过解决多主机玩家抑或是想大幅度提高主机待机时间的周边——灌电金刚。从名字上就能看出厂商的寓意。下面就请跟随笔者一同探寻：“金刚的秘密”。、

包装盒上就标明了该适配器的适用范围，包装中主要包含如下四件物品：灌电金刚×1，配套220V电源线×1，NDSL/i转接线×1，保修卡×1。

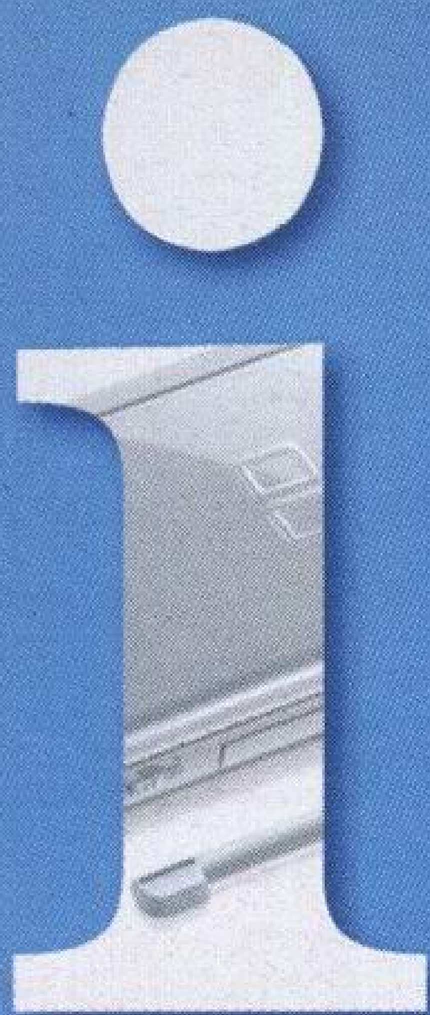
细心的玩家一定会发现，灌电金刚上的电源输入口和PSP的电源上一致，其实经笔者测试，也是可以通用的，这也从一个方面上看出厂家的细心之处，没有标新立异的采用新的接口，这样即使以后电源线丢失还可以找到通用的线材。可以说其实灌电金刚本身就是PSP的电源适配器，输出端非可拆卸而是直接固定在本体上的，这可以说极大的方便了PSP玩家，而NDSL/i玩家就要稍微麻烦点了，需要把配套的转接线接到输出插口才能为主机供电，不过好在这条转接线不是很长，接上也没有太大影响，不过个人还是建议厂商将其改为两条单独的输出线，当然，这种设计仁者见仁智者见智。如果你有PSP电源的话用这条线也能为NDSL/i供电，也可以说是不错的设计。

灌电金刚比较厚重，给人一种安心的感觉，毕竟，电源这种东西，里面都是线圈和保护电路，自然不可能也不应该太轻。不过这个外形实在是不是很美观，除了金属铭牌显得比较时尚以外，无论是上面增大散热面积的凹槽，还是采用的塑料材质，都让人觉得很普通甚至有些简陋，这种电源摆在桌面上也不会很美观，本体虽然咬合比较紧，但模具上的边角打磨得不是很仔细。

在连续使用过程中，灌电金刚表现不错，充电以及做适配器使用时本体发热也不是很剧烈，表现让人满意。为PSP充电，PSP电池无电，2小时47分即可充满，PSP循环播放战神片头CG，4小时28分以后电源灯开始闪烁，可见其充电性能还是很不错的。



该周边的推出，为希望主机有更长待机时间以及有多主机需要随身携带的玩家来说可以说是个福音，而分段式设计可以在以后有新主机推出时只用推出合适的转接线就能适应新的市场变化，可以说基本拥有了无限的前景。市场潜力是巨大的，希望厂商能够加强产品的外观设计，做到内外兼修，让电源能从桌子下面拿到桌子上面来，成为一个摆在桌上也很美的周边。



爱机学堂

爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。



■主持/翔武
■美编/伟哥

啪他碰DS

作者：E-Eragon 发布时间：2009年4月19日

Patapon是PSP上的大作，深受玩家好评。这个游戏是没有可能出在DS上的，起码目前的情况是这样。除非SONY公司不出游戏机了，和任天堂合作，才有可能在任式主机上出现SCE的游戏吧？！当然，爱好自制的高手不这么想，一个叫E-Eragon作者自制了DS版啪他碰。目前的进度尚可，第一关已经基本可玩了。作者称还有很多事要做才能放出DEMO版，比如提高敌人的AI，增加音效和声音等内容。咱们再等等吧。



FC模拟器NesterDS v0.3.9

作者：tallfatman 发布时间：2009年4月17日

NesterDS是一个FC模拟器，熟悉PC上游戏机模拟器的人想必一看名字就知道。4月中旬作者更新了版本，更新了大量内容，主要改进有支持新的DLDI，挺高了模拟速度，效果相当不错。如果对FC游戏还想怀旧，不妨拿出你的DS或DSi用这个模拟器玩玩吧。

更新内容：

- 支持DLDI（ROM，SAVE）
- 改变了屏幕显示方式
- 增加了mappers
- FC的AB键可以设置为AB，XY
- 设置图标功能(模拟器MAJIKON图标的菜单中)
- 增加了Sprite的无限模式
- 运行速度明显提升
- 增加了跳过帧数的界面等。

ScummVMDS模拟器

作者：AgentQ 发布时间：2009年4月14日

AgentQ发布了新版本的ScummVM模拟器，这个软件能够运行很多老游戏，其中包含了大量上个世纪八十年代到九十年代的冒险类游戏。当然这些游戏你需要自己准备，然后用ScummVM来运行它们。其中最著名的是Full Throttle这个很强大的游戏，不知道的读者请自己谷歌一下。按照作者的说法，对Full Throttle的运行已经基本完美了，不过还需要大家测试一下。The Dig这个游戏也可以玩，虽然有些场景会拖慢。另外一些Scumm VM爱好者自己动手，将Adventure soft公司的Simon the Sorcerer一代和二代兼容进去，《断剑》和《断剑2》，西木头公司的《Kyrandia传说》，还有《猴岛小英雄》《Sam&Max》等经典作品也可以在DS上运行了。

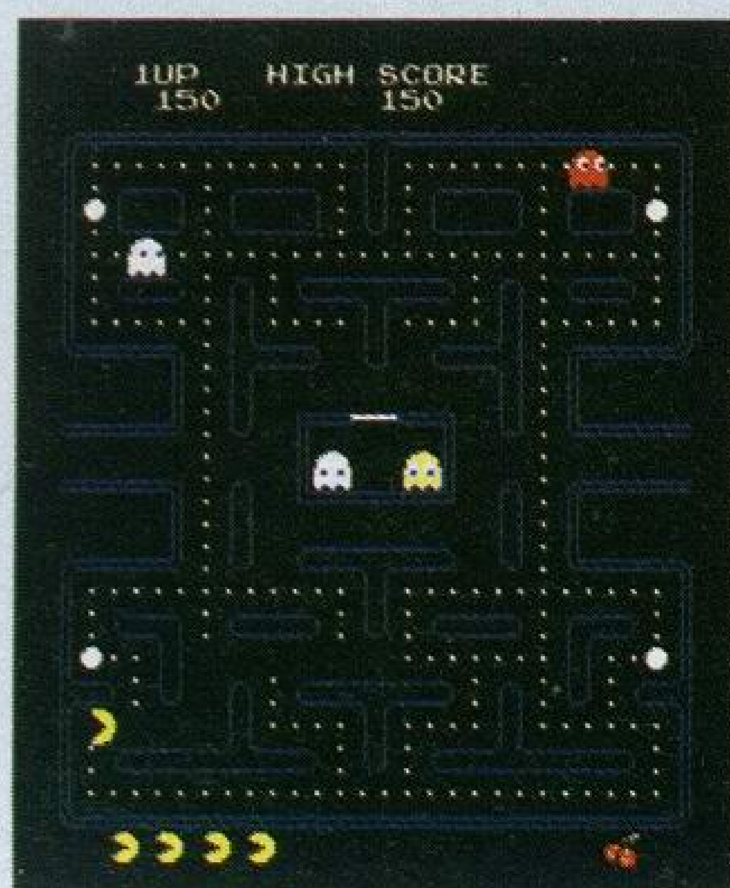


DS游戏包v1.3.1

作者：Copper 发布时间：2009年4月14日

作者Copper发布了街机游戏模拟器合集的最新版本。这个名叫DS Pack的街机游戏合集中包含了吃豆人等特别经典的老街机游戏，而且是用模拟器方式运行的，所以需要自备rom。模拟效

文友 新疆 张智业
神兽翔武，赞一个，这太强大了。（翔武：这太怨念了）
男，14岁，新疆乌鲁木齐市十三中学，QQ419086589





果还是很令人满意，只是游戏都老了一点，对咱们都没太高的吸引力了。

PSPWrite v1.2.1

作者：ZX-81 发布时间：2009年4月14日

顾名思义，PSP Write就是PSP上的一个记事本类软件。作者ZX-81发布了新的版本，支持了iR键盘功能。据作者称，大家可以使用其他PSP上的记事本软件，但是都不如这个PSPWrite输入文字方便。推荐一试。

新版本改进：

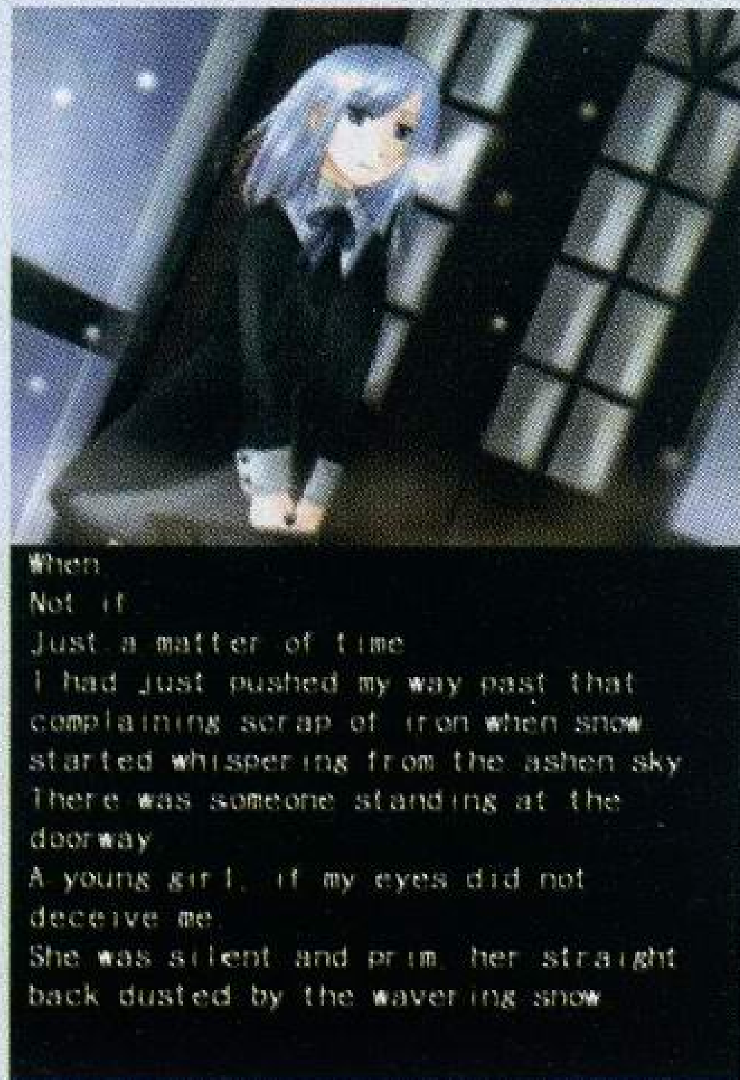
- 增加了只读功能
- 修正了PSP休眠状态的错误问题
- 可以使用mp3插件了

电子小说DS v1.4.5

作者：Jake 发布时间：2009年4月14日

作者Jake发布了新版的可视电子小说阅读器，在NDS上使用，你可以看这种特殊格式的小说。推荐希望练习外语的人使用。





Netfront网络浏览器 Beta3

作者：Team P86 发布时间：2009年4月14日

Team P86推出了新版本的Netfront浏览器。这个版本的最大特色是“hack”，用插件的形式允许薄PSP使用全部64MB内容浏览网页，这就比原版的浏览器强了。使用64MB RAM的好处是浏览速度快，新版本提高了200%的速度。不信可以试试！

新版本改进：

- 增加了新的logo
- 薄PSP浏览网页的速度增加了200%
- 修正了没有使用UMD缓存的内存错误
- 修正了鼠标bug
- 增加了XMB插件功能

Moonshell v2.00 Beta 10发布

作者：Moonlight 发布时间：2009年4月14日

这个软件最新更新速度太快了，Moonlight还真是干劲十足。过年关于他被M3公司警告不让更新的谣言消失后，Moonlight就以超人的速度快速更新这款强大的DS多媒体软件。Beta 10修正了大量列表和编码程序，不多介绍了。



目前Moonshell V2.00 Beta 10支持的格式如下：

音乐格式：MP1，MP2，MP3，OGG，WAV，M4A，AAC，WMA，TTA，MID，RCP，R36

MOD格式：MOD，IT，MTM，S3M，XM，669，MED，STM，AMF，GDM，ULT，UNI，ASY，IMF，OKT，STX

Chiptune格式：SPC，NSF，GBS，HES，AY，SAP，KSS

Playlist格式：M3U，WPL

图像格式：JPG，BMP，GIF，PNG，PSD

支持DPG格式的视频文件

支持text文本文件

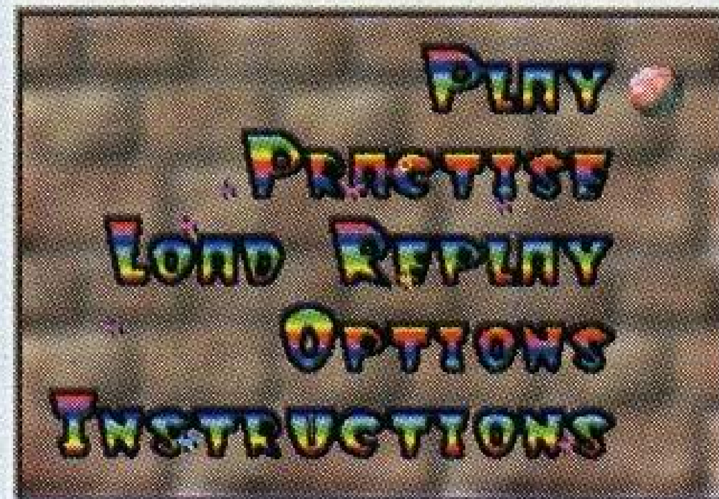
自制游戏BouncyMarble V1.00

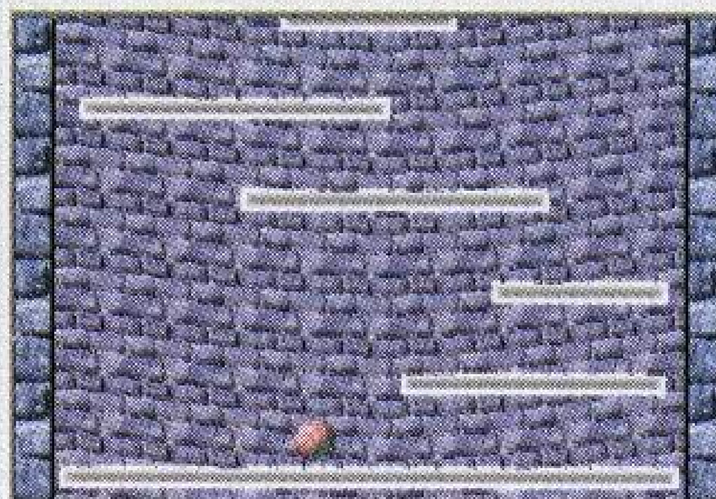
作者：n00bey 发布时间：2009年4月8日

N00bey发布了这个NDS的自制游戏。按照他的说法，这个游戏就是Icy Tower（没听说过……）的克隆版，玩家的目标是不断升高，得到更多的积分，进行各种挑战。感觉就是“是男人就XX”系列的意思，不过NDS上似乎这类游戏并不多，所以可以找来这个自制游戏试试看。









软硬兵团

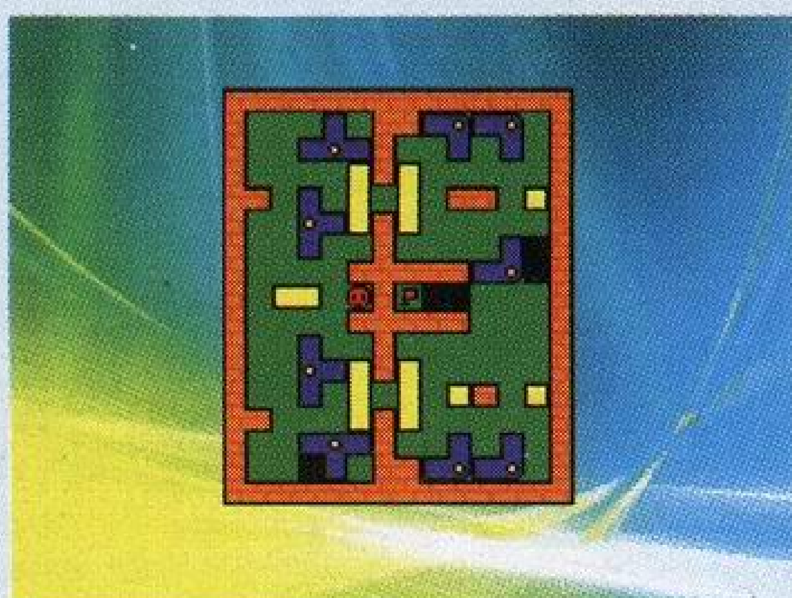
鲍勃的游戏（Demo 1）

作者：Bob 发布时间：2009年4月2日

4月份，自制游戏界发生了一个大事件——Bob’s Game的Demo发布了！Bob’s Game就是Bob的作品，去年这个兄弟出尽了洋相。首先是此人号称闷在家里啥事也不干，用了n年时间做这个游戏。之后兄弟可能是觉得他这个游戏太牛了，于是联系任天堂，希望老任提供专业的NDS开发设备让他更好地开发，或者老任给他发行这个游戏，结果未遂……然后哥们就郁闷了，号称毁掉了所有设备等等，撒泼打滚瞎折腾。笔者没有兴趣关注。据说今年Bob找到了一个发行商，看他后面怎么折腾吧。这个Demo目前推出了英文、西班牙文和法文版本，感兴趣的不妨一试。

QurikDS v29/03/09发布

作者：maRk2512 发布时间：2009年3月29日



这个自制游戏又是一款“移植”作品，作者maRk2512表示，这个游戏移植自GB上的经典游戏“Kwirk，A-mazing tater”。这是一个动作和解迷要素混合的游戏，1990年由Acclaim公司发行，游戏还有一个名字叫Chilled Tomato。作者maRk2512很喜欢这个游戏，于是将他移植到DS上。不过说实话，如今大家都追求画面效果，这种简陋的画面如果不是以前玩过，现在应该没多少人感兴趣。基本上此类自制游戏，只能是作者的个人作品了。即便移植地再好，想普及也是完全不可能的。

XBMC控制软件v1.1



作者：Ooblik 发布时间：2009年4月15日

XBMC是什么？Xbox游戏机上的多媒体软件。这个软件的作用是让Xbox播放各种媒体，而PSP上的这个XBMC控制软件的作用是，用PSP控制XBMC播放各种媒体，也就是让PSP当Xbox的遥控器。由于软件的通用性，XBMC支持很多遥控器，所以才有人用C语言写了PSP程序，实现了PSP和Xbox的“联动”功能。作者表示，功能基本都有了，或者说基本功能都有了。还可以当输入设备向Xbox上发送一些信息，设置个密码什么的。对Xbox的XBMC和PSP有爱的人，可以试试这个软件。

自制游戏OpenBOR v3.0 build 2227

作者：SX 发布时间：2009年4月14日

SX发布了新版本的SamuraiX’s OpenBOR，也叫Beats of Rage引擎。这个引擎是用PAK文件修改的，SX将它改为新的格斗过关游戏“SPLATTERHOUSE”。如果pg的玩家也玩家用机，也许知道这个游戏快出家用机新作了。当然游戏是很暴力的，看起来也不够好玩。这个OpenBOR的水准相当高，可见BOR引擎确实不错。各位对暴力过关有爱的人不妨一试。



终极PSPTube 2.0高内存版本

作者：DCEMU 发布时间：2009年4月12日

DCEMU网站上出现了一个新版本的PSPTube，号称使用了高内容mod，可以使用老版PSP的32MB，新版PSP的64MB内容浏览Youtube网站视频。终极PSPTube以前介绍过，就是在PSP上通过无线网络播放Youtube网站视频的软件，一个视频流播放程序。使用“高内存”的好处是播放视频更加流畅。不过……最近国内又把Youtube封了，所以用这个PSP版程序能不能上Youtube就不清楚了。感兴趣的可以试试看。

PSP Bop it极限版 v1.0

作者：ktix007 发布时间：2009年4月11日

作者ktix007发布的自制游戏，号称是PSP版的“Bop it Extreme”，如果你玩过这个玩具就好理解了。就是图中那个古怪的玩具，Hasbro厂商推



出的流行玩具，当然是在其他国家流行。Ktix007说这是他的第二款自制游戏，可惜现在这个版本很初级，还没有包含声音，只是用画面告诉你需要按什么键。他表示后面的版本会增加音乐。

IvEr PSP v4.00

作者：Cobra77380 发布时间：2009年4月8日



PSP界面早就被玩家改的五花八门。等iPhone出了，就有人打iPhone界面的主意了，打算把iPhone的界面“移植”到PSP上。这个IvEr PSP就是这么个玩意，不过从名称上完全看不出来。Cobra77380按照iPhone的界面风格制作了这个软件，让PSP也有iPhone系统了。不过PSP没有触摸屏，无论界面模仿地多么相似，操作也不能和iPhone媲美了。

Fuse PSP v0.10.0.2

作者：Uberjack 发布时间：2009年4月7日

作者Uberjack发布了最新版本的Sinclair Spectrum模拟器……Sinclair Spectrum是个什么东西呢？就是一个8位家用电脑，大概是1982年左右的东西，运行BASIC操作系统，当年在英国比较流行。具体的信息，感兴趣的读者自己谷歌一下吧。Sinclair Spectrum上有不少游戏，所以有人搞出了模拟器，并且是PSP版本的。可以看出作者是个老玩家，并且从非常变态的版本编号来看，这些自制程序作者真够认真的。



新版本改进：

- 增加爱了屏幕显示功能，显示浮点和磁盘，允许设置
- Fuse升级到0.10.0.2；libspectrum升级到0.5.0.1
- 资源：“aux”文件夹被改名，代码可以在Windows中检测了
- 修正了一些bug

终极VSH Menu v1.07

作者：Total Noob 发布时间：2009年4月6日

现在再说VSH就太火星了。如果你是个PSP资深玩家，肯定用过不少VSH软件，或者相似的差价，或者自定义固件中的不同版本VSH软件。这个东西最初就是Dark Alex的自定义固件推出的，后来PSP玩家们不停地改进，出现了各种变态功能。几乎到了乱来的地步。这个版本和OE或者M33自定义固件中的VSH界面软件类似，没有其他软件那种华丽的节目，笔者比较喜欢这种简洁的风格。名称中带“Ultimate”这个词，是作者为了显得牛X。从截图能够看出这款终极软件的功能：CPU调节、USB设备、游戏引导方式、游戏核心、跳过开机logo、自动运行程序、截图、ISO视频读取等大量超实用功能，其实别的软件也差不多都这样。这款软件的使用方法就不用多说了吧，只是需要注意，这个版本只能用在5.00 M33-6系统中。最后作者是个瑞士人，他说自己的英文不太好，有点扫瑞。



新版本改进：

- 这款软件开源了
- 增加了“ISO VIDEO MOUNT”功能
- 兼容了plugin Game Categories
- 兼容了CXMB
- 可以在薄PSP上使用
- 所有PSP都可以使用读取恢复模式菜单功能
- 没有去掉自动功能
- 在PSP界面中不要隐藏终极VSH Menu
- 增加了反安装功能

PSPLBreakout2

作者：Michael Speck/ Gandji 发布时间：2009年4月4日

打砖块游戏我个人是不太爱玩，主要是没技术控制小球打向各种角度。开始还好说，等后面只剩几个小砖块的时候能把人急死，打半天也打不到，就没有心情玩下去了。不过这个系列可是非常受欢迎的，似乎可以和俄罗斯方块比人气。手机上有打砖块，Wii上也有，iPhone上也有很多很多这类游戏。可见其受欢迎程度。这个PSP版打砖块自制游戏是两个人的作品，画面还是很不错的，并且有能量方块。感兴趣的试试吧。

口袋基地





□文/PMGBA 星痕&诺
□责编/八房 □美编/伟哥

口袋新闻 4月动画重大变革!!

2009年4月起，在东京电视台播出的TV动画《神奇宝贝 钻石&珍珠》将升级成16：9的高清形式。至于是直接将动画制作成16：9的形式，还是保留4：3再加黑边扩展到16：9的形式，尚未得知。但无论是哪种形式，神奇宝贝动画的画质将有巨大的飞跃！



同时，动画还会更换中川翔子小姐演唱的新片尾曲。中川翔子小姐也将担任今年电影版中耳尖分岔的皮丘的声优。据她的博客透露，新片尾曲的标题可能为《もえよギザみみピチュ一》（燃烧吧 耳尖分岔的皮丘）。而且，完整版将出现数十次“ギザ”（谐音：叽喳）。看来，这将会是一首十分“叽喳可爱”的歌曲。

另外，为了给新游戏《空之探险队》造势，迷宫系列动画将于2009年4月12日的《神奇宝贝星期天》中再度登场。本次《神奇宝贝不可思议的

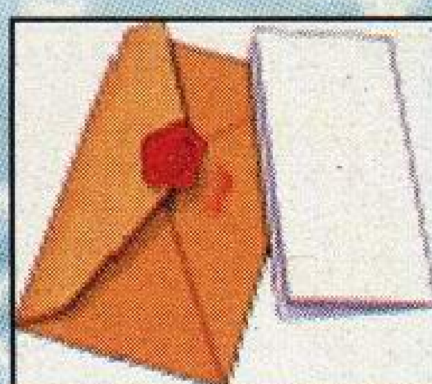




迷宫 空之探险队》特别动画的副标题为“围绕时间与黑暗 最后的冒险”，剧情紧接《时&暗之探险队》的动画。上集中，主角波加曼与搭档小火焰猴成立了神奇迷宫队，开始了它们的探险之旅。如今为了用“时间齿轮”拯救面临着大危机的世界，神奇迷宫队与森林蜥蜴一起向幻之大地前进……本集剧本仍由松井亚弥负责，配音出演同上回大量游戏原作中的场景也在本特别篇中用动画的方式呈现了出来，无论是动画fans还是游戏爱好者都千万不能错过！

◆今春与洁咪相遇！

在《快乐快乐刊4月号》上，披露了收服洁咪的关键道具《大木博士的信》的获得方法。在2009年4月18日～5



←姗姗来迟的珍贵道具“大木博士的信”，上面的火漆也是花朵的样子哦～

月11日，可以藉由Wi-Fi以不可思议的礼物的方式，下载大木博士的信至《白金》版卡带中。和以前的礼物一样，这次的配送也排除了《钻石&珍珠》版，只针对白金版。配信后，玩家只要拿着“大木博士的信”至224道路的白色岩石前，和大木博士对话后，就能前往花之乐土捕获洁咪。和去年电影院赠送的洁咪一样，这只洁咪也可以通过“葛拉西蒂亚花”来变成天空形态。

口袋动漫

◆特别篇31卷发售&新章开载！

大人气的《神奇宝贝特别篇》漫画预定于2009年3月27日发售第31卷。故事紧接第30卷内容，继续讲述戴亚、帕鲁与普拉蒂娜三人的冒险。在这个因误会而一起旅行的三人组面前，又会有怎样的事件在等着他们呢……

另外，在本月的《小学四年生》上，开载了神奇宝贝特别篇的新篇章——白金篇。白金篇以神奥地区的离岛为舞台，主人公是普拉蒂娜大小姐。剧情以普拉蒂娜决定挑战“对战开拓区”为开端，围绕逆转神奇宝贝·骑拉帝纳，涉及银河队博士?普路托以及国际刑警·汉森等白金版游戏中的新增人物。按时间线来看，此篇应为《钻石·珍珠篇》的后续。



◆和神奇宝贝们一起学！熟语大百科

为了纪念《读卖新闻》创刊135周年，该报社于2009年3月16日起专门推出了一个企画“和神奇宝贝们一起学！熟语大百科”。所谓熟语，也就是类似于成语、俗语之类的东西。从这天开始，每天的晨报里都会有一只神奇宝贝和一条熟语一起出现，每天一只一句。因为是135周年，所以总计135只神奇宝贝。每天出现的神奇宝贝和熟语都不一样，甚至出现的版面和位置也不一样。以“熟语大师”为目标，开始探宝吧！



↑“猫の手も借りたい！”，这句谚语的意思是“忙得不可开交”。

※《读卖新闻》日本的三大综合性日文对开报纸之一。分为早报、晚报，另外还发行有四五万份的英文报，及网上《读卖新闻》。根据订户离印厂的远近决定印送顺序：远处的先截稿，先印，先送。因此，同一份早报或晚报，虽页数大体相同，但内容并不完全一样。该企业品牌在世界品牌实验室（World Brand Lab）编制的2006年度《世界品牌500强》排行榜中名列第五百。

口袋战术 天下武功，惟快不破——论闪电战（上）

没人敢忽视防守的重要性，就连NBA的主教练也将“进攻赢得观众，防守赢得总冠军”奉为座右铭。但另一个不可忽视的事实是，从古至今，士兵们的装甲越来越薄了，武藏和大和这两艘坚不可摧的战列舰像两头野猪一样被一群美国鹰活活啄死了。这一切都说明了进攻的大潮已经不可逆转地汹涌而至了。而我们与时俱进的污钱大作口袋妖怪自然也不能免俗。DP的女主角穿得越来越单薄了，盾牌们也觉得脖子后面越来越凉快了。既然移动堡垒已经不存在了，那就让我们告别大炮巨舰主义，专注讨论一下生猛的攻击手以及他们致命的武器——速度和力量。

速度篇

速度似乎是对战中最不需要计算的东西，因为它的一目了然。但事实上，速度并不像看上去的那么简单，先出手的未必是图鉴上数据较高的，能胜出的也未必是先出手的。速度、力量和耐久之间的平衡是一个永恒的课题，正因为如此，口袋对战才会呈现如今的百家争鸣的局面而非一家独大。

拖拉机档：速度种族值70以下

虽然说速度很重要，人人都需要，但这句客套话对这个新手试车档位的PM显然不适用。因为它们爆速度果或者带专围都赶不上RS时代的“极

限速度”394，更不用说新时代的专围大军了。与其将宝贵的努力值浪费在跟小伙子拼出手速度的虚忽缥缈的胜算上，不如更多关照一下能保证自己身为后功手的最大资本——耐久。当然它们也并非无可救药，如果有高速移动＼叶绿素＼轻快的话还是可以一回合超越大多数对手的。即使没有强化速度的技能，速度的努力值也最好不要完全放弃，能花费不多努力将其加到177的话还是尽量加一下，因为即使是拖拉机赛跑名次不同奖金也会不同。速度越低的PM对耐久的要求就越高，所以耐久不过关的拖拉机档的PM无论其他部位发育得再好，也只能被无情地贴上UU的标签丢到二手店。

这一档速度的代表ＰＭ：椰蛋树，班吉拉

点评：椰蛋树有叶绿素，班吉拉有龙舞，它们都不算无可救药的乌龟，而且本身也有那个档位PM的特色，有非常良好的耐久。这个档位的其他PM大多数就只能靠接力或者欺骗空间了。

低速档：速度种族值70～79

从这一档开始的PM才真正拥有了上高速公路的资格。首先观察一下速度为70的PM，好一个一个群星璀璨的阵容：斗笠菇，合金十字，盔甲鸟，三合一磁怪……要想在与这些狠角色的对决中胜出，最方便最有效的方法只有一个——比它先出手。所以，从这一档开始，只要加了速度，请务必都将其加满并且性格修正速度。

这一档速度的代表ＰＭ：斗笠菇，三合一磁怪，合金十字

点评：就算斗笠菇的极限攻击有394而速度只有262，修正性格的时候也宁可要23点速度而非45点物攻，对于它这种脆皮的PM来说，每一点速度都像金子一样贵。至于三合一磁怪，虽然如今已经不用时不时和觉醒地的盔甲鸟来个生死时速了，但如果再不扬长避短，所有人的目光就都会被它那个体态臃肿的进化型吸引去了。至于合金十字，由于有高速移动了优秀的耐久，速度不一定要加满。

中速档：速度种族值80～100

中速档是军队的中流砥柱，攻击力最强的ＰＭ大部分集中在这个档位。它们的速度虽然不是最快的，但却拥有最适合佩戴专围的黄金身段，带上专围后能超出超速档的ＰＭ许多。但如果不专围，对耐久就有一定的要求。

代表ＰＭ：赫拉克罗斯，暴鲤龙，象牙猪，火焰鸡，3D龙Z，姆克鹰

点评：这个速度段的PM如今是人手一个专围，不围的大多数是因为耐久过硬，有强化技能或者攻击力强到不需要专爱就可以见血封喉了。如果你没带专围，那么在遇到这些PM时你几乎肯定没有速度优势。

口袋小说　爆笑口袋之XSK时报

—— 主角队追踪报道 ——

无论什么作品，主角都是灵魂。所以无论口袋的主角多么猥琐，剧情多么老套，作为一份权威的口袋报纸，这点面子总是要给的。所以，请读者朋友们来忍受一下乏味的主角专访吧！

本期嘉宾：小智		
日文名：&&&	英文名：Ash	年龄：10/11岁
身高：1.44m左右	HP：255	

来了，他来了！那顶写了两万张明信片中奖得来的便宜红帽、那头经过精心设计的杂乱的黑发、那双占据了面部1/2面积的忧郁的眼神、那含着藐视一切的微笑的嘴角、那身带有地中海风情的小麦色的皮肤、还有那口带有磁性的纯正关东腔——除了我们英俊伟岸长不大的小智，谁还配拥有这么鲜明出众的仪表？

心中将自己被主编骂得狗血淋头的情景想象了一千遍之后，记者B.L终于克制住了想要冲上去要签名的冲动，开始了访谈。

记者B.L：首先恭喜您漂亮地获得了鬼系道馆的徽章！

小智：阿里嘎多！不过俺本人并没有想象中的兴奋，大概是因为早在导演确定了DP的主演依然是俺之后，俺就料到会有这样的结局了吧——白吃白喝，踢馆，然后在联盟大赛中被淘汰。由于参赛需要八个徽章，而游戏中有且仅有八个道馆，所以俺的胜利只是时间问题。

记者B.L：您最让人钦佩的地方无疑就是您的用人方针了：放着养了几百集、好不容易进化完全的王牌不用，坚决依赖没进化的三级残废新宠不动摇。请问是出于什么考虑让您对这种自杀性的脑残战术如此迷恋？

小智：主要有三点考虑，但都跟一个“钱”字挂钩。第一，收视率。考虑到口袋妖怪比重巨大的女性和低龄观众群，造型的重要性无疑超越了实力。如果俺在面对武士暴龙的时候出于理智派上了巨沼怪之流以暴制暴，以肌肉对肌肉，那么观众有可能都会跑去看相扑了。第二，厂商压力。由于新宠的设计越来越XSK，因此如果连俺这个带头人都嫌丑不用，还能指望哪个在美型动画中成长的孩子用？第三，饲养费。虽然俺们主角



伙食全包，但精灵的伙食没说能报销。因此虽然喷火龙们实力拔群，但伙食费跟它们的战斗力一样惊人，靠老娘给的那几个零用钱实在用不起。因此俺扔的扔，放的放，剩下的都丢到大木老头那里去吃白饭去了。

记者B.L：您的战术也相当惊天地泣鬼神，不但经常以卵击石颠覆属性，而且还能躲过必中技燕返，请问您是如何做到的？

小智：背错了属性相克表是俺不对，经常害的后台工作人员为了维护俺主角的光辉形象而日夜加班剪辑影片，俺为增加了他们的工作量感到抱歉；至于燕返——它是必中的么？

记者B.L：TV上映也有11年了吧，真令人怀念呢。想当年您初出茅庐之时还只是一个热血的懵懂少年呢，现在的您……依然是一个热血的懵懂少年。请问您为何能驻颜有术？

小智：其实俺也想快快长大的，但俺只是一个雇员，没多大话语权。任天堂为了卖游戏，将俺年龄限定为跟顾客一样；导演为了吸引MM，将俺定位为“萌”的卖点；经纪人为了佣金，将俺锁死在清纯路线；就连俺老娘，为了让她那30+的岁数不再上长，每天都会给俺灌三鹿。以上就是俺青春常驻的秘密。

记者B.L：下面是一个广大青少年观众，尤其是女性观众特别关心的话题：如果要您从三个女主角中选出一个陪伴您进行人生旅程，您会选择哪一个？

小智：关于这个问题，要给出一个明确的答案很难。小霞最合俺胃口，她成熟、温柔、孔武有力，在俺初离家门的时候成了我避风的港湾，是她将俺从一个男孩变成了一个男人，但年龄和身高的差距一直让俺抬不起头，所以在让她跟了俺整整275集之后俺还是一咬牙狠心打发她回去继承馆主这份很有前途的工作了；小遥整一个典型的90后非主流，嘴馋脑残，精灵基础知识比俺还差，仗着老爹有点地位和俺赔不起她的单车，硬抢了个女主角，还屡屡喧宾夺主，风头一时凌驾于俺这个前辈之上。她还很会哄人开心，所以每次参加华丽大赛后台工作人员都给她弄N多特效，不然就她那点实力，中别人一招自己的血还不空了？幸好后来连导演都看不下去了，给了她顶高帽（华丽庆典第四名）把她哄走了；吸取了上次的教训，这次的女主角选拔得就没那么离谱了。小光不但属性相克表背的比俺熟，发型瞅着比较顺眼，而且为人谦虚，甚得俺的欢心。但她的裙子太短了，每天为了等她弄头发都要推迟两个小时出发——您难道就不能像小霞一样随便扎个马尾了事？所以想来想去，果然还是低调的、会做饭的小刚比较可靠。如果选人也像精灵一样只能选一个，下个联盟俺还会选择牵着小刚的手一起前进。

记者B.L：不愧是久经情场的小智先生，对待感情绝不拖泥带水。那么让我们来谈谈真嗣吧。请问您对这位最近风头正劲、争议不断的竞争对手有何看法？

小智：年轻人嘛，有活力是好事——这句话当年小茂也对俺说过。俺很欣赏他的发型。但他似乎不明白，为了维持他的发型，就不能戴帽子，而游戏中的主角都是戴帽子的。也就是说他始终当不了主角。也就是说，他无论如何挣扎，都会在联盟大赛的某一轮败给俺的。看到他现在那么嚣张，俺为他的无知感到悲哀，为导演的残酷感到愤慨。

记者B.L：多么大气吖，希望您在下一个问题中的回答同样精彩：您虽然是土生土长的真新镇人，但身体素质强得连非洲猴子都羡慕，不但视超越致死电压N倍的十万伏特于无物，还经常上演飞跃热气球的自杀式攻击。请问一名拥有如此惊世骇俗的能力的超人为何每次对战都假精灵之手，而不亲自披挂上阵呢？

小智：不瞒你说，其实俺这个训练师资格就是在真新镇256人的格斗战中连续KO了6名对手后才获得的……俺本想进入口袋界继续发扬这一特长，谁知道处女战就被小次郎用一根手指打得满地找牙，俺从此明白了天外有天、人外有人的道理，从此潜心训练精灵，深藏不露，不到万不得已绝不使用真人暴力——但同时决不放弃使用暴力的权利。

记者B.L：下面冒昧地请教一个困扰了广大您的FANS，包括本人在内多年的斯芬克斯之谜：您老爸到底是谁鸭？

小智：你这个问题问得真没营养。小智的老爸肯定就是大智啦~

记者B.L：世纪谜团就这么被解开了……谢谢小智先生今天光临本报！下一期本报将迎来DP真正的主角——小光小姐的光临，敬请期待！

游戏单间



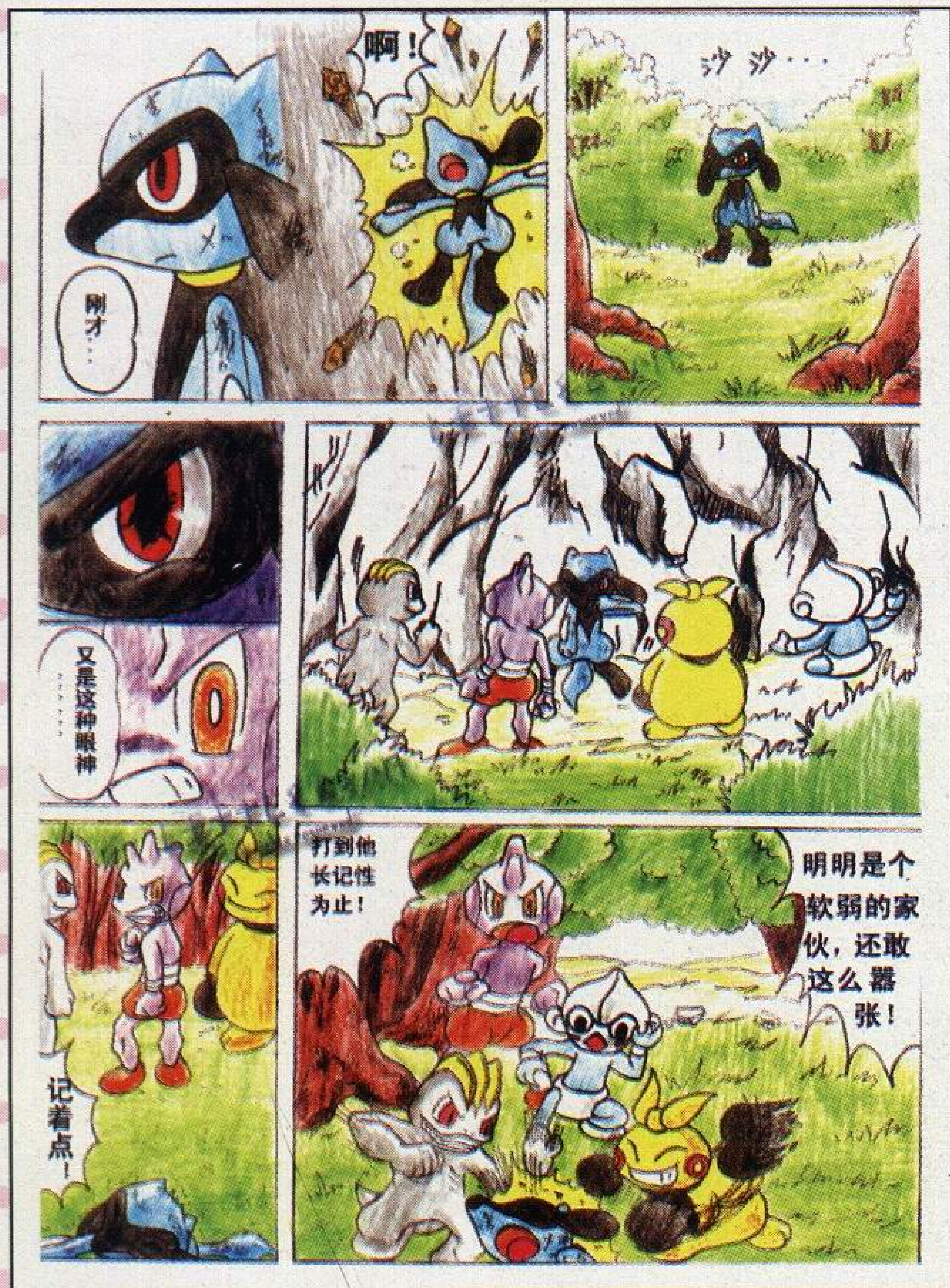
啊，没空玩空之探险队啊！啊，没空玩空之探险队啊！啊，没空玩空之探险队啊！（碎碎念）这日子过得可真够快的，一不留神《空之探险队》居然已经出了。不过最近无论是公司也好家里也好都忙得要死，所以实在没空玩了。这种时候就应该说："那好吧。你们先走我随后就到！"呃，还是换成"我回头再说"吧……



□文责/八房、SSPASS
□美编/伟哥

口袋迷新番预告(误)

嘿嘿，看来我上期的号召还是挺管用的嘛，最近有几位朋友有写信或者投稿给这边呢。比如说昨天，我就接到了以为名叫【哔——】（唔，随便就公开不太好）的朋友寄来的投稿，他不但热心地给口袋CLUB提意见，而且提出在《口袋迷》上，经常有玩家们发来的趣文和技术投稿却没有漫画，建议我们酌情考虑——事实上，他干脆自己上阵给我们寄来画稿呢。个人觉得画稿还算是可以啦。不过口袋迷的内容不由我安排，所以只能祝愿这位读者好运了。不过无论口袋迷是否采用稿件，我觉得这种行为都非常值得鼓励的嘛~~来，放一张给大家看一看。希望



【哔——】（我错了，原谅我吧orz）朋友能够精益求精再接再厉，也希望大家能够多多支持我们。

我没玩过口袋金银！

就算是被说火星也好……最近在优酷上看了一系列强大的口袋妖怪金银极限挑战视频，看完之后真是觉得自己的口袋全都白玩了，有种想要请假在家泪流满面一整天的冲动（不过真这么做的话大概会被翔武拉走用十万伏特治网瘾）。放出来给没看过这段视频的朋友们简单讲一讲，让各位高手们见笑了。



http://v.youku.com/v_playlist/f2844984o1p29.html

《口袋妖怪金银》最后最强的对手是谁？当然是前代的主人公小志了。隐居在山顶上的小志身上六只宠物每只都高于70级，并且配招算是比较合理的，加上初代御三家、卡比兽光精灵本身实力强大，一般打起来还是比较费神的……那么你最低用了多少级打败小志呢？我当年用平均60级的二代御三家、暗精灵、卡比兽和九尾（个人喜欢九尾胜过喜欢皮卡丘啊）干掉的，为了不吃药还颇费了一番心思……

那么这一位用了平均多少级的怪兽干掉了小志呢？LV5。是的！不是LV50，是LV5…而且之所以不能再低，只是因为队里有梦妖一类后期才会出现的怪物，如果生蛋孵化的级别不是5的话估计还可以刷新下限……

如此级别受到攻击当然即死，所以作者根据AI的缺陷和行动规律制订了详细的作战计划，这需要对对手的彻底了解和对游戏的极端熟悉。金银的AI行为标准大概是：会采用效率最高的招式攻击/不会主动交换/小志上怪物的顺序相对固定。

首先出场的是LV81的皮卡丘，招数是撒娇、十万伏特、雷击和电光石火。玩家首发鬼系的梦魔，由于电光石火无效，皮卡丘会使用10万伏特，然后本回合换上不吃雷属性的地鼠接10万伏特，对方又会改用电光石火，这时再换梦魔上场。当皮卡丘的攻击招式PP耗尽后，梦魔上场使用诅咒，此时通过交换和丢精灵球来浪费回合数，由于诅咒在第三回合会让血变色，所以小志就会使用完全恢复药，这样在第一只皮卡丘就已经废掉了对手的三个全回复药。

第二只上场的是妙蛙花。首先派上大岩蛇，使用噪声降低对方2级防御，由于大岩蛇有四倍草伤害，妙蛙花会使用阳光烈焰，这时候在阳光烈炎的攻击回合使用保护回避攻击，下回合继续噪音，以此循环3回合后牺牲大岩蛇派上飞天螳螂，用剑舞提升攻击力，保护躲阳光烈焰，之后再接棒给吸盘魔偶，用栅栏提升防御力并且造替身。吸盘魔偶上场后第3回合阳光烈炎PP会耗尽，此时会妙蛙花会改用亿万吸收，这回合换上上回合升级到LV9的奶牛，此时亿万威力吸收技的威力不足以打破提升6阶防御力的奶牛替身，而金银的替身是不计耐久的，只要一下没打破下次耐久不变，所以奶牛就使用怪力控制妙蛙花的HP，计算到合适时开始改用变圆+滚动来攻击（为保险使用道具增加命中率），在第五下时一举干掉妙蛙花。

第三只光精灵的时运不济，奶牛刚刚升级，而且有替身护体。虽然光精灵先出手，但替身为奶牛争取了宝贵的一回合，奶牛使用提升6级攻击力的，并且威力达到最高点的滚动一击命中，偏偏光精灵物防较低，于是被一击必杀……

第四只是最为坚实的大盾：卡比。不过它有致命的弱点就是只有一个属性的攻击招式（超级健忘、睡觉、打鼾、压杀），和第一只皮卡丘一样，利用鬼系的梦魔和换人以及保护消耗其PP，最后卡比也失去了攻击能力，此时依次派上接力的螳螂，高速移动+剑舞接棒给主力奶牛，由于前面梦妖的的根耗掉了卡比的回复技，所以在经过精确计算中，奶牛使用滚动的倒数第三段打掉了卡比。

之后出现的敌人是强大的喷火龙，但是奶牛已经强化过六级速度+六级攻击，级别也升了一些，偏偏岩石系的滚动正好四倍克制喷火龙，所以虽然滚动的威力还没有达到顶点，这倒霉的家伙还是连动手机会都没有就被撞飞了……

最后一只出场的是能力全面的水箭龟，但很不幸的，它赶上了喷火龙没有赶上的滚动威力最大的回合。虽然它的耐久比光精灵要高了许多，但前面精确的计算使得奶牛已经从LV5升到了LV20多，这多出来的若干点攻击正好成了压垮它坚实龟壳的最后一根稻草！

这个玩家很疯狂= = 不仅仅是小志，他用低等级干掉了初代口袋和口袋金银中所有的会馆馆主和天王……大家有空一定要看看系列的其他视频啊。太强了，我泪奔了。

精彩战报评析

人固有一死——“爆”力美学（第一讲）

人固有一死，或重于泰山，或轻于鸿毛；PM也很难永生，或坐以待毙，或慷慨就义。虽然前一种是较为理性的大众化选择，但相信后一种也能对小部分有特殊嗜好的人产生无法抗拒的吸引力，因为PM的鲜血不会白流——杀人招式如大字爆、水鸭等可以做到斩草除根无副作用，自杀招式却没有一招不会给对手留下点麻烦。这种杀敌八百，自伤一千的招式最常见最实用的无疑就是大爆炸/自爆了，其鹤立鸡群的威力和牺牲精神一直为爱好者们津津乐道。下面笔者就引用实例来向读者诠释大爆炸所带来的血雨腥风。

笔者队伍：耿鬼（气息腰带），卡比兽，椰蛋树，双弹瓦斯，钢铁螃蟹（四个都是先制之爪），孙悟空（生命玉）

EOK队伍：古蜻蜓，快乐蛋，宝石海星，钢鸟，狂电兽，孙悟空

EOK放出了古蜻蜓(古蜻蜓)!

sspass放出了耿鬼(耿鬼)!

开始回合 #1

sspass收回了耿鬼(耿鬼)!

sspass换上了卡比兽(卡比兽)!

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的古蜻蜓使用了保护！
但它失败了！
古蜻蜓的打法几乎已成定式】

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的古蜻蜓速度提升！
结束回合 #1
EOK的古蜻蜓(古蜻蜓)：314 HP
sspass的卡比兽(卡比兽)：524 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #2
EOK的古蜻蜓使用了催眠术！
古蜻蜓的技能没有命中...

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的卡比兽使用了火焰拳！
这非常有效！
(对EOK的古蜻蜓造成216伤害)

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的古蜻蜓速度提升！
EOK的古蜻蜓的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #2

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #3
EOK的古蜻蜓使用了催眠术！
古蜻蜓的技能没有命中...

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的卡比兽使用了火焰拳！
这非常有效！
(对EOK的古蜻蜓造成117伤害)
EOK的古蜻蜓倒下了！
其实这里就算卡比兽被催眠也无伤大雅，毕竟只是损失了20%的弹药库存而已

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK收回了古蜻蜓(古蜻蜓)！
EOK换上了孙悟空(孙悟空)！
结束回合 #3
EOK的孙悟空(孙悟空)：293 HP
sspass的卡比兽(卡比兽)：524 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #4
sspass收回了卡比兽(卡比兽)！
sspass换上了耿鬼(耿鬼)！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的孙悟空使用了蜻蜓返！
这不是很有效...
(对sspass的耿鬼造成34伤害)
对手巧用蜻蜓反破去了耿鬼的气息腰带，以后耿鬼就得当心了。
EOK收回了孙悟空(孙悟空)！
EOK换上了快乐蛋(快乐蛋)！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

结束回合 #4
EOK的快乐蛋(快乐蛋)：651 HP
sspass的耿鬼(耿鬼)：227 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #5
sspass的耿鬼使用了催眠术！
EOK的快乐蛋睡着了！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的快乐蛋正在睡觉

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

结束回合 #5
EOK的快乐蛋(快乐蛋)：651 HP(睡眠)
sspass的耿鬼(耿鬼)：227 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #6
EOK收回了快乐蛋(快乐蛋)！
EOK换上了孙悟空(孙悟空)！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的耿鬼使用了影球！
(对EOK的孙悟空造成167伤害)

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

结束回合 #6
EOK的孙悟空(孙悟空)：126 HP
sspass的耿鬼(耿鬼)：227 HP

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

开始回合 #7
EOK的孙悟空使用了近身拳击！
这对sspass的耿鬼没有效果...
EOK用带了专围的孙悟空读我失去了气息腰带的耿鬼跑路，没想到却被破罐破摔的笔者捡了便宜……

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的耿鬼使用了影球！
(对EOK的孙悟空造成126伤害)
EOK的孙悟空倒下了！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK收回了孙悟空(孙悟空)！
EOK换上了狂电兽(狂电兽)！
结束回合 #7
EOK的狂电兽(狂电兽)：292 HP
sspass的耿鬼(耿鬼)：227 HP

开始回合 #8
EOK收回了狂电兽(狂电兽)!
EOK换上了钢鸟(钢鸟)!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的耿鬼使用了催眠术!
EOK的钢鸟睡着了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

既然见到耿鬼，自然要提防10W，而知道对手有狂电兽,10W伏特就不能轻易使用，还是催眠来得保险。这一轮博弈又是笔者小胜一筹。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
结束回合 #8
EOK的钢鸟(钢鸟):334 HP(睡眠)
sspass的耿鬼(耿鬼):227 HP
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
开始回合 #9
EOK收回了钢鸟(钢鸟)!
EOK换上了快乐蛋(快乐蛋)!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的耿鬼使用了大爆炸!
(对EOK的快乐蛋造成651伤害)
EOK的快乐蛋倒下了!
sspass的耿鬼倒下了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

逮到快乐了！人固有一死，能拖快乐下水可谓是一名特攻手的终级梦想。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
EOK收回了快乐蛋(快乐蛋)!
EOK换上了狂电兽(狂电兽)!
sspass收回了耿鬼(耿鬼)!
sspass换上了卡比兽(卡比兽)!
结束回合 #9
EOK的狂电兽(狂电兽):292 HP
sspass的卡比兽(卡比兽):524 HP
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
开始回合 #10
sspass收回了卡比兽(卡比兽)!
sspass换上了双弹瓦斯(双弹瓦斯)!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
EOK的狂电兽使用了雷电拳!
(对sspass的双弹瓦斯造成160伤害)
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
结束回合 #10
EOK的狂电兽(狂电兽):292 HP
sspass的双弹瓦斯(双弹瓦斯):132 HP
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
开始回合 #11
sspass的双弹瓦斯使用了大爆炸!
(对EOK的狂电兽造成292伤害)
EOK的狂电兽倒下了!
sspass的双弹瓦斯倒下了!

当一支队伍中有60%的成员佩戴先制之爪的时候，RP就成为了一件看得见摸得着的武器。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
EOK收回了狂电兽(狂电兽)!
EOK换上了宝石海星(宝石海星)!
sspass收回了双弹瓦斯(双弹瓦斯)!
sspass换上了卡比兽(卡比兽)!
结束回合 #11
EOK的宝石海星(宝石海星):324 HP
sspass的卡比兽(卡比兽):524 HP
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
开始回合 #12
EOK的宝石海星使用了冲浪!
(对sspass的卡比兽造成114伤害)
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的卡比兽使用了自爆!
会心一击!
(对EOK的宝石海星造成324伤害)
EOK的宝石海星倒下了!
sspass的卡比兽倒下了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
EOK收回了宝石海星(宝石海星)!
EOK换上了钢鸟(钢鸟)!
sspass收回了卡比兽(卡比兽)!
sspass换上了孙悟空(孙悟空)!

自爆队中自然不能少了清洁人员的身影。

结束回合 #12
EOK的钢鸟(钢鸟):334 HP(睡眠)
sspass的孙悟空(孙悟空):294 HP
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
开始回合 #14
sspass的孙悟空使用了炽热推进!
这非常有效!
(对EOK的钢鸟造成224伤害)
EOK的钢鸟倒下了!

Terrorists win!本局中对手屡屡被突如其来的火力打击从而导致了失败，这也是自爆的价值所在。本局只是自爆队一帆风顺的光鲜的一面，至于背后的勾心斗角的详尽剖析，请期待下一讲《生命诚可贵》！——当然，每次还要例行感谢EOK充当实验志愿者。

游戏单间





青青牧场
我们大家de乐园！



□文/一揞黄土 □责编/八房 □美编/伟哥



《太阳》结婚系统、事件详解



达尼（ダニー）的追求攻略

状况		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
独身	晴阴	不在		渔夫家		双叶岛				咖啡店			餐厅			渔夫家			
	雨雪（非金曜日）	不在		渔夫家			杂货屋			双叶岛			餐厅				渔夫家		
	雨雪（金曜日）	不在		咖啡店				渔夫家						双叶岛			渔夫家		
与主角结婚后	孩子长大前	自宅								渔夫家			自宅						
	晴阴（孩子长大后）	自宅								餐厅				自宅					
	雨雪（孩子长大后）	自宅								渔夫家				自宅					
与情敌结婚后	晴阴	不在		渔夫家		双叶岛				渔夫家			餐厅			莉莉宅			
	雨雪（非金曜日）	不在		莉莉宅			杂货屋			渔夫家		餐厅			莉莉宅				
	雨雪（金曜日）	不在		莉莉宅			渔夫家					餐厅			莉莉宅				



生日：秋26日

最喜欢的物品：刺身

推荐礼物：鱼

喜欢的动物：狗、麻雀、狸猫、猴子

追求难度：★☆☆☆☆

说话方式很独特的渔夫，性格开朗，但很少与镇上的人交流，肩上的九宫鸟是他的好朋友。在众GG中，他是最好追的一位，除了每天清晨出海打鱼不在岛上，其他时候都很容易找到他，喜欢的礼物也很简单，普通的鱼即可。





—— 爱情事件一览 ——

1、仕事道具

爱情度要求：紫心10000以上

时间：8：00—9：00

地点：渔夫宅

选项：1、…むずかしいね：达尼爱情度+2000

2、へ、へえ、なるほどね！：达尼爱情度−2000

2、渔师のカン

爱情度要求：蓝心20000以上



时间：ダニ—在双叶岛海边（雨）

地点：从若叶岛进入双叶岛

选项：1、カゼひくから归ろうよ：达尼爱情度−2000



2、いっしょに见てていい？：达尼爱情度+2000

3、似合わない？

爱情度要求：绿心30000以上

时间：14：00—16：59（晴）、8：00—10：59（雨，金曜日）

地点：咖啡屋

选项：1、そうだね：达尼爱情度−2000

2、そんなことはないよ：达尼爱情度+2000

4、ダニ—とおでかけ

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00—16：59（晴）

地点：进入主角自宅

选项：1、行く：达尼爱情度+2000

2、行かない：达尼爱情度−2000

威尔（ウィル）追求攻略

状况		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
独身	晴阴	船房间		若叶岛			火山岛				广场岛				豪宅2F		船房间		
	雨雪	船房间							双叶岛			大船					船房间		
与主角结婚后	孩子长大前	自宅								船房间			自宅						
	晴阴（孩子长大后）	自宅								广场岛				自宅					
	雨雪（孩子长大后）	自宅								船房间				自宅					
情敌结婚	晴阴	船房间		豪宅1F			火山岛				广场岛				大船		船房间		
	雨雪	船房间					咖啡店			双叶岛			大船			船房间			



生日：秋13日

最喜欢的物品：ホタル花

推荐礼物：花、药草

喜欢的动物：狗、猫、麻雀、兔子

追求难度：★★☆☆☆

登场条件：火山岛浮起2天后进入双叶岛

为了体验生活而来岛上的白马王子（真的骑白马哦），除了登场条件，基本没有追求难度了，花、药草都轻松搞定他。顺便公布下全名供考验记忆用：ウィリアム·テリ—·リュ—ス·アンドリュ—·キャリック·ジョナサン·トリッジ·ハムズ·レディング·ロジャ—·サザク·アニック·プリマス·ジュニア·ダルシャニアック三世（汗一下）。





—— 爱情事件一览 ——

1、ウィルのなやみ

爱情度要求：紫心10000以上

时间：8：00—10：59（晴）

地点：从牧场走向若叶岛

选项：1、大丈夫です：威尔爱情度+2000

2、大丈夫じゃないです：威尔爱情度−2000

2、ウィルのおさそい

爱情度要求：蓝心20000以上

时间：10：00—12：59（雨）



地点：ウィル的家（船仓）

选项： 1、いっしょに行く：威尔爱情度+2000，体力、满腹全满

2、やっぱりえんりょする：威尔爱情度−2000

3、ウィルとアーサー

爱情度要求：绿心30000以上

时间：11：00−18：59（晴）

地点：乘船回到若叶岛





选项： 1、とってもなかよしなのね：威尔爱情度+2000

2、それは大变だね：威尔爱情度−2000

4、ウィルとおでかけ

爱情度要求：黄心40000以上

时间：10：00−16：59（晴）

地点：进入主角自宅

选项： 1、行く：威尔爱情度+2000

2、行かない：威尔爱情度−2000

西巴（シバ）的追求攻略

状况		AM						PM											
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
独身	晴阴	帐篷			蘑菇岛				帐篷			蘑菇岛				帐篷			
	雨雪	帐篷					蘑菇岛				帐篷								
与主角结婚后	孩子长大前	自宅								帐篷			自宅						
	晴阴（孩子长大后）	自宅								蘑菇岛				自宅					
	雨雪（孩子长大后）	自宅								帐篷				自宅					



生日：冬2日

最喜欢的物品：大鱼

推荐礼物：鱼

喜欢的动物：狗、猪

追求难度：★★★★☆

登场条件：蘑菇岛浮起2天后进入帐篷

蘑菇岛开启后出现后从日向岛移居过来寻求独立生活的土著少年，与他养父瓦达相比他的语言要稍微能听懂一些。他唯一的兴趣爱好就是找吃的，因此礼物方面很容易打发。但追求难度在于他养父，因为初期他的养父并不在岛上，西巴的爱情度3000以上后才会挑水、木曜日前来，直到日向岛淹没后才会彻底搬来，不过日向岛恢复后又会搬走，着实很麻烦，因此追求西巴要趁早。



—— 爱情事件一览 ——

1、これは病气?



爱情度要求：紫心10000以上
时间：西巴在家时
地点：蘑菇岛帐篷
其他要求：瓦达不在帐篷里
选项：1、…さみしいんだね：西巴爱情度+2000
2、悪いもの食べた？：西巴爱情度-2000



2、狩りのルール
爱情度要求：蓝心20000以上
时间：西巴在家时
地点：蘑菇岛帐篷
其他要求：瓦达不在帐篷里
选项：1、…本当に…？：西巴爱情度-2000
2、信じているわ：西巴爱情度+2000

3、たいせつなひと
爱情度要求：绿心30000以上
时间：西巴在家时
地点：蘑菇岛帐篷
其他要求：瓦达在帐篷里
选项：1、それだけ、あなたが大切なのよ西巴爱情度+2000
2、そうね、当然のことだわ　西巴爱情度-2000

4、シバとおでかけ
爱情度要求：黄心40000以上
时间：10：00-16：59（晴）
地点：进入主角自宅
选项：1、いらっしゃい！：西巴爱情度+2000
2、今日はいそがしいの：西巴爱情度-2000



 结婚&全角色婚礼大头像&婚后生活 

上面就是所有可结婚角色的追求方法。不要着急，一步一步慢慢来吧。完成下列所有结婚事件后达到以下条件就可以用青色羽毛求婚了。

1、结婚候补的爱情度60000以上
2、神父洛恩、修女艾利拉以及女神已经登场
3、自宅中的第二张床已经购入
4、情敌事件尚未完全发生
5、已从杂货物购入青色羽毛（1000G）

求婚事件发生7日后就会举行婚礼（遇节日等重大事件则顺延）。鉴于很多玩家没兴趣玩上一遍又一遍，所以这里给大家附上所有人的结婚照。不过请注意一下，修女其实是没有结婚照的，不过由于人气太高，网络上出现了诸多的PS出来的修女结婚照，现选出笔者最爱的一张。

结婚之后，原先结婚候补的爱情度转为好感度；女神祭、星夜祭、南瓜祭、烟火大会以及感谢祭会变为和家人一起度过；新出现结婚纪念日这一重要日期；自己的生日以及结婚对象、孩子的生日也成为重要日期，生日的时候仍然可以向大家索要生日礼物。

此外，结婚后每天13：00－13：59进入自宅可以得到妻子的爱心料理，在杂货屋新增"孩子的床"的商品，只有购入床一个月后妻子才会触发怀孕事件。



狩人营地

拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见“紧急任务”下方，希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武



翔武的狩猎日记

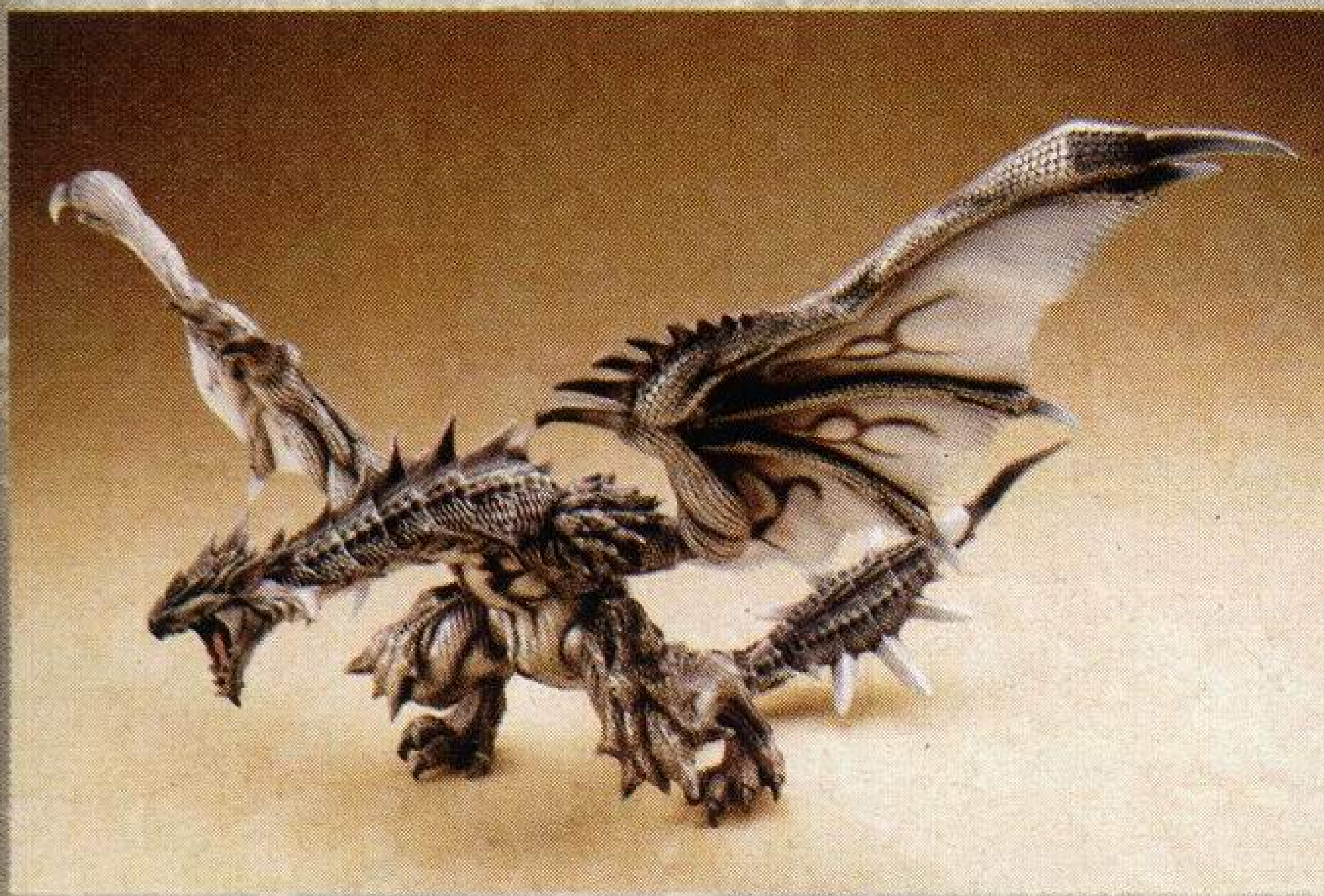


NEW! 本期狩猎发现



我发现有个在日本留学的朋友真失太烧钱了。当然，不是烧他钱，而是烧我自己的钱。每次看到一些自己喜欢的东西，就告诉他带一个给我。结果等带回来的时候其实当时那热乎气儿已经过了，就算没过也过一半了。到最后就是要为自己某一时的冲动买单。比如怪物猎人攻略本，基本上已经被封存起来了，只能当收藏品咯。说起来我又跟他订了《怪物猎人黑白本》那两本画集，估计到时还是收藏……还好我每月的预算不算特别紧张……

而且，下面这个东西我也想买了！一定要控制住自己啊！



啊……悲剧啊！我的摇杆得了不治之症了。有时自己自动向下或左移动，自己拆了修了几次，都是能坚持那么几天，等过几天玩着玩着又出问题了。虽然知道应该怎么去修，但是拆机什么的好麻烦。关键还要保证装上之后没多少灰尘，每次一弄就是一个小时左右的大工程，实在是懒。最近一段时间《怪物猎人》以及用摇杆玩的一些游戏是暂时玩不成了。为了避免它影响我玩其他游戏，找了个软件把摇杆的灵敏度彻底降为没有，摇杆无动作。最近在玩的只有《高达VS高达》和PSP复刻的《洛克人》了……

前不久和别人打了一会《怪物猎人》，不过因为摇杆自己乱跑的问题连续猫车两次，实在是不敢再去现眼了，赶紧败下来窝在营地里呆着了。真是过去给别人添麻烦了。

Wii的《怪物猎人G》马上就要出了，CAPCOM可真是会骗钱啊，说是复刻G实际上这游戏能不能卖出去主要就看那个《怪物猎人3》的试玩版。《怪物猎人G》其实就是为了让你觉得在MH3出之前有个伪新作先玩着。不过作为本人来讲还是非常期待MH3试玩版的，下期如果可以拿到，一定会写一篇试玩报告的。不过自己目前暂时还是没有买Wii的打算，如果真要买估计也得是等3出了之后了。好了，我就贫到这里了，估计大家看到书的时候我正在努力修摇杆中……

最后来一张“轰龙”结束这一期吧。

在这里扯点其他的，由于摇杆原因只能上MZ玩《高达对高达》。导致现在出击数升到了5000多，击坠数9000多，真是有点沉迷了。另外，PSP复刻的《洛克人》也很好玩，那天看到用罗露的视频后决定重新开始打，不过好难。其实我潜意识中是CAPCOM饭。



交换 江苏 余杰宝 出售R4一张，SClite一张，SCMINISD一张，和一张1GB的miniSD卡，总共400元。男，18岁，江苏省常州市武进区焦溪镇，QQ312863216

黑龙一家全破讨伐心得

黑龙乃游戏最终BOSS，其拥有一击必杀的攻击力，粗糙的肉质和巨大的血量，使不少猎人无计可施，这里介绍的就是全破杀死黑龙一家，取得珍“贵”的素材。

首先要注意的是打黑龙一家要不怕三猫，因为古龙血量会继承的，而且多做猫车还可以刷称号。

红黑龙攻击方式介绍

红黑：这只最简单，不会像黑龙一样乱飞，也不会像祖龙那样全屏攻击，这里推荐个适用于红黑和祖龙的站位，在头部下方稍后处，近战红黑和祖龙时默认此站位。



流星雨：左脚前踏，同时发出吼叫，可以无视。

抓地：伸出手向地面抓（很像擦桌子吧）同样无视。

喷火球：有明显地准备动作，向左或右滚下就可以了，就算来不及回避，在此站位也只会被头撞到一下，攻击伤害不大。

空中蛇行：红黑的必杀。蛇行有2种，一种



是原地突然起飞后蛇行，另一种是飞到看不见的高度向下射行。前者向两边滚都可以躲过，后者可以在红黑飞天后不断变化方向回避。

扑倒（不要想歪……）：小几率使用，速度快，无明显征兆，先前站位有小几率被扑到。

飞空火球：飞到高空后喷三或球，没威胁，站到影子下很省事，还可以放俩爆桶。

低空火球：会一直跟着你飞，有较大威胁很讨厌，尽量跑远些吧。

红黑龙破眼比较容易，用铳枪最方便（玉米铳、玉米铳……）按推荐站位可以在红黑攻击间隙时使用上挑，还可以连两下炮击，磨刀的话等到普通斩位再磨就行了，因为斩位和炮击伤害无关，单场就可以破眼了，接下来几场直接重火力压制就行了。

祖龙攻击方式介绍

祖龙：攻击力更是高于红黑，重复的招式就不多说了，攻击方式有：

高空电球（三种方式）：均飞向地图外，祖

游戏单间



[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级：★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：重归营地的翔武

委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们，拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

龙的电球吐得很远，不要大意。

落雷：祖龙飞向地面一侧的“高台”上吼叫，满屏都用可能被击中，要躲的话推荐如图位置，虽然不是打不中，但打中几率很小，而且有根性的话也可以确保万无一失。

祖龙破眼方式与红黑一样，只是更为难破，但得到邪眼几率更高。打祖龙推荐一套铳枪装凯龙U、烤鱼X、紫盾Z、紫盾Z配大炮珠×8，强壁×1绝壁×1



黑龙比起红黑来说多了一个蛇形，所以不推荐用铳枪。

首先用连射去打头，这是最需要耐心的一步，可以在蛇形、喷火球、落地、转身之后的空隙进行攻击，或者用绕着黑龙转诱使其转身的方式攻击。黑龙破头之后就随你打哪里。在中



途需要使用击龙枪，也可以配合换区时使用爆桶，有可能的话击龙枪使用2次，不然输出会不够高的。接下来用弩，最好是轻弩，比较好用的是增弹耳饰+紫盾一套，用幻兽弩，可以配出填装+1，反动－1，根性，用传说中的扩2根性法攻击黑龙的翅膀与胸，大约40发扩2黑龙翅膀就破了，接下来换扩1，扩1有连射（很强大），扩3太贵，发数也不多，带不带由背包空格数决定，剩下要带的是贯1、通2。因为黑龙平时是站立的，所以贯3实际贯不到几下，而且贯1有拥有强大的携带量(调和）可以保证有很大的输出。该破的就破了，接下来随各位猎人怎么虐吧。

看完此文后，想做真封一门的朋友们加油去破眼吧。

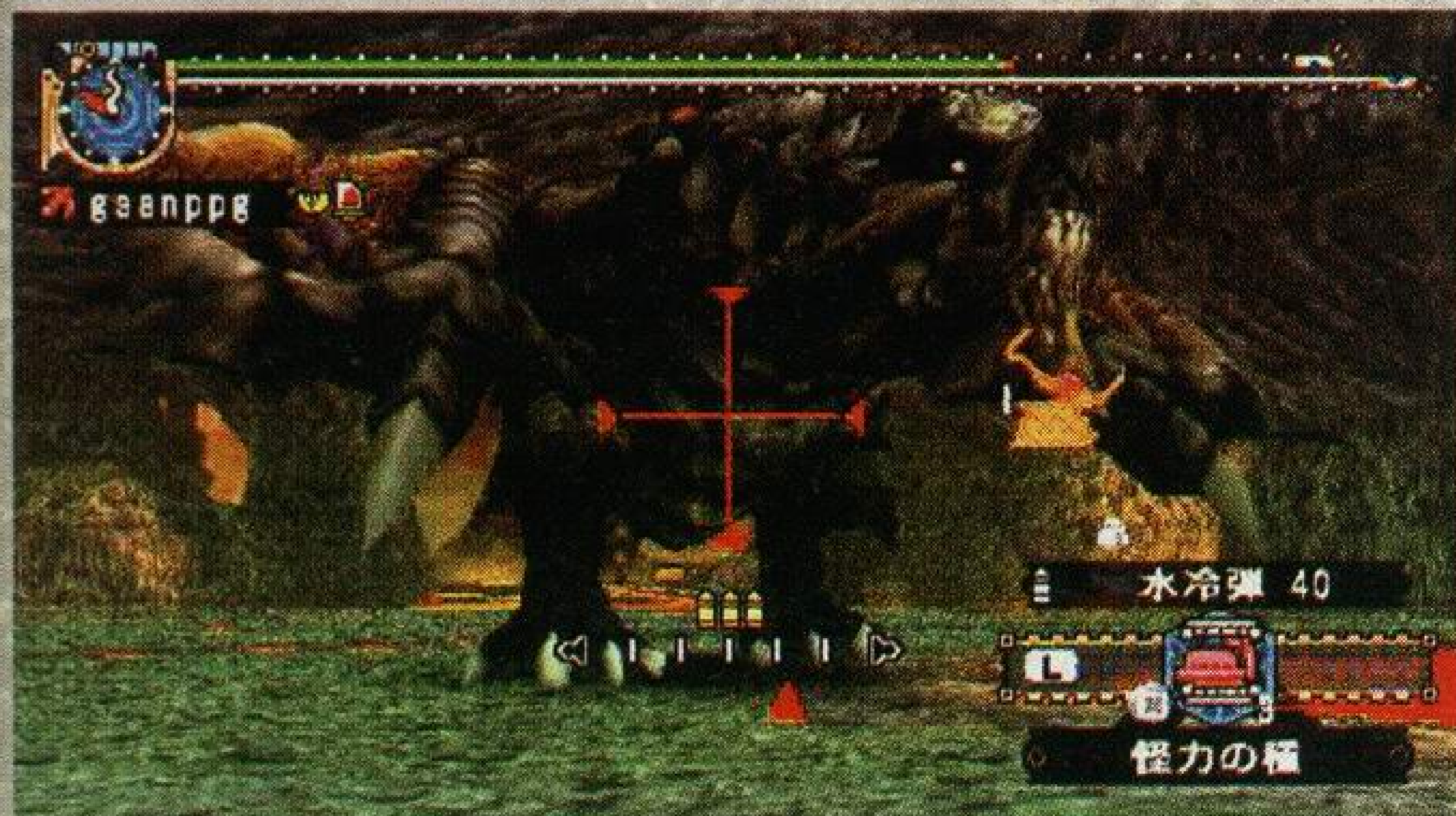
文/沈佳迪



火山重弩打黑铠龙



既然叫做铠龙，那么身上的“铠甲”坚硬肯定是这种怪物的主要特点。黑铠龙体形庞大，虽然行动缓慢，不过几乎全身弹刀，攻击力又强，可谓是近战武器的“克星”；比起白铠龙频繁的龙车，黑铠龙更喜欢吐地图炮，所以这次挑战我用的是网上非常流行的“魂斗罗”回避流装：麒麟X剑士头（头部之所以用剑士装是因为基本的防御高而且不影响所出的技能，配光避珠）、迅龙X身（光避珠）、忍手·天(流射珠）、麒麟X腰（连射珠×2）、蝴蝶X腿（男



↑弩类武器打铠龙要打它的胸部，在脖子稍微靠后的地方，就是这里。



性为甲虫装，配流射珠），技能为：回避性能+2、自动装填和属性攻击强化。因为铠龙的大部分攻击可以在回避性能的支持下躲掉，所以要出回避性能；自动装填可以省去反复填弹的繁琐，魂斗罗的名字也是来源于此；铠龙弱水，因此再配个属攻强化加强伤害；武器则用老山龙炮·极这把重弩。铠龙弱毒非常厉害，因此我们要让它中毒来削减它大量的体力。弹药方面要带水冷弹、LV2毒弹及相应调和素材、LV2通常弹和LV3贯通弹。黑铠龙最初会在4区活动，如果身上有多余的位置可以带回家弹节省跑路时间，然后在营地把该吃的物品全部吃掉后可

以进入4区了。

一上来要优先打毒弹，4到5发就会使其中毒，然后水冷弹伺候，大约射9发左右它就会进入愤怒状态了，这时就要注意它的吼叫了，掌握好时间在回2的帮助下是可以翻滚掉的。推荐在它的左侧攻击，这样可以减少扇形地图炮的威胁（铠龙准备喷射热线时会抬头，如果头偏向左侧则为扇形地图炮，方向为从左向右扫射），如果掌握回避时间比较好的话可以用翻滚去躲，也非常的刺激（扇形地图炮在铠龙前方会形成大约120度的攻击范围，且攻击力很强），2G中新增的令人讨厌的甩尾这个招数也可安全回避，回避性能+2的重要作用就是躲避铠龙的这三招的（回避时机请参考视频）。龙车、腹下爆炸粉尘、铁山靠之类的攻击对远程武器没有什么威胁。重弩射击位置是铠龙的胸部，也就是铠龙的脖子稍靠后方，注意不是肚子哦；在属攻强化的支持下没有多长时间就会破胸的。当第一次中毒结束后可以更换为毒弹，再次让其陷入中毒状态；也可以继续打水冷弹待其愤怒状态结束后再换毒弹，这样更加安全。如果打的



节奏够快的话在4区就可以把水冷弹打完然后使用LV2通常弹，一般第二次中毒结束后没多久它就会换区，猎人在换区前装备毒弹并于下个区域让黑铠龙第三次中毒（此次中毒过后它就没有多少血了，而且毒耐性值上升得比较高了，不必再打毒弹了）。另外要及时清理小怪，一般来说99发LV2通常弹打完后它的血量就所剩无几了；打贯通弹时反动比较大，要注意算好射击硬直时间，以便及时回避。



打铠龙全程都要与它保持比较近的距离，不然在远处扇形地图炮扫射移动速度比在近处快很多，回避时不容易反应过来而中招，铠龙还可以用水属性弓箭来打，走位要比重弩轻松很多。推荐用龙头琴来“浇花”。还有就是在4区时尽量在该区域的下方与铠龙战斗，上方有一只红速龙，尽量不要被它发现，不然很讨厌的；视频用了10分40秒才解决的战斗，并不快，仅让苦手铠龙的猎人作个参考，懒得重新录了。这个任务这么打进入10分钟内一点问题没有，熟练后建议用火势+2的装备或者开猫火，这样速度会更快的。



同人作品——猎人笔记



一、传说开始

我的名字叫5mwt，是一名HR2的菜鸟猎人。
我有一个好朋友，他与我的友谊亲密无间。
他的名字叫YE。
他也不算强，HR3，比我多一级。
仅此而已，没有别的。
我们爱雪山、爱丛林、同时也爱我们的友谊。
我们有同一个意愿，那就是——
成为顶尖猎人！
打倒老山龙！

二、速杀黄速龙

我和YE再次来到怪物的世界——雪山。在此之前，我们在我们的故乡——口袋村里进行准备。我把那把太刀，紧紧握在手中。YE抓着狩猎笛，在调试着口隙的大小。我把太刀收在



身后，走了出去。我们领取了公会里的《猎杀黄速龙王》的任务，踏上了走向沙漠的道路。

来到沙漠一区，我们看到了一只鱼龙。凭着我敏锐的触觉，我立刻判断出有一只大中型龙在冲过来。“YE！好像黄速龙王要过来的说。”我不慌不忙躲开鱼龙的沙弹，上挑、刺突、振回、气刃斩，鱼龙挂啦！切下几个鱼龙之肝，一转头，突然发现：黄速龙王暗地里看我们呢！YE二话不说，拔出狩猎笛，吹起吸引曲。黄速龙王率领它的三只黄速龙，飞快地向YE冲过来。YE来了个振回，又飞起一笛，把黄速龙打飞了。我不示弱，来个气刃斩，切掉了黄速龙。黄速龙王怒了，它不准任何人欺负它的臣民。它冲过去，疯狂地抓住YE。“YE！”我大喊，同时对准黄速龙王，来个气刃斩。黄速龙王退后几步，大吼一声，给了YE一爪。YE被抓飞，掉到地上。我把YE扶起来，对着黄速龙王又来了个气刃斩。YE怒了，抱着笛子对着黄速龙王一顿振回，打得它满身是伤。黄速龙王见此状，仓皇而逃。我吞了个鱼龙之肝，对着黄速龙王一顿狠追。YE跑过来和我一起追了上去。

追着黄速龙王，不知不觉，已经到了沙漠区。黄速龙王停了下来，凶狠地盯着我们。YE操起笛子,吹起了回复曲，我俩立刻精神抖擞。我对准过来的黄速龙王，来了个刺突。黄速龙王弹开了攻击，抓向YE。YE用劲甩了下笛子，把黄速龙王打飞了。我用砥石磨了磨太刀，使它的斩味达到最大。YE在地上埋了个麻痹陷阱，又躲在一边。我上去就来了个气刃斩，以吸引它。我跑到陷阱后面，拍起了手：“来啊！来啊！”黄速龙王怒了，向我跑来，正好踏在麻痹陷阱上，不停地嚎叫着。“啊哈！”我和YE冲上去，疯狂攻击。在麻痹陷阱快崩坏时，我



俩扔出几个麻醉弹，麻醉弹击中了黄速龙王，它一睁眼，趴在沙子上，慢慢闭上了眼睛。YE还不服，一个振回，砍掉了它的脑袋。“解决！”我躺在地上，大口喘气。

任务完成！



我和YE回到口袋村，回到家里休息。过了一会，YE摇着脑袋说：“5mwt,咱们不算强，干脆！去训练所玩玩！”我也表示了同意。YE从自己的大包里拿出几个怪鸟硬币。“咱们先玩一会怪鸟吧！”说罢吹了一曲激昂的战曲。我举起手来，拔出那长蛇般的黑刀，细细打磨了一会儿，使它散放出狼的杀气。“斩味变紫槽了！”我大叫到。YE说：“我先把笛子修理下，一会儿就来！”我明白了，徒步走进了训练所教练给我布置了大小怪鸟的任务，我便径直走入狩猎场。红旗飘飘、尘土飞扬，在这个地方用太刀可太不合适了，而对大怪鸟来说，则是极利的地形。YE急忙赶过来，他把笛子给我看，喏！YE在笛子的孔上嵌了几个怪鸟硬币，在吹的时候，硬币会飞起来攻击敌人！我看了连连叫好。“好了，快去吧！”YE拍了拍我的肩，走向场地，我也跟了上去。

场地上，大怪鸟瞥见了我们，大吼起来。我冲上去，抽刀上挑、刺突、重斩、气刃斩，大怪鸟被我削掉了腿上的一层鳞！我把他们捡起来，揣在包里。YE举起笛子，吹起来。白白红黄！白白红黄！是那首吸引曲！大怪鸟听到了，迅速转过身，长长的尾巴把我甩进一大地沙土里。YE强大的笛子疯狂地振回，切掉了大怪鸟的头片。“我切！我切！我切！”我不停地回旋斩、气刃斩，攻击力提升，YE也吹起了回复笛。大怪鸟身上一阵阵血喷出来，它怒了，疯狂地冲过来，把我撞进了猫车。我上了猫车，脑袋好痛，身子好难受……“YE！YE！YE！”我坐在猫车上大喊，随后我被逐出了训练所。

过了一会，YE大步流星地走出来，给我看

他的收获。"嗯！不错！"我心不在焉地说。"怎么了？"YE耸耸肩，问我。"没怎么，行了，找老村长去吧。"我平静了下说。YE向老村长走去，我也跟了上去。

三、轰之暴君

老村长在烤着火，她手拿一根细木棍，瞅了瞅她的猫，说："你们两个猎人，已经提升了不少，我这里的任务已经不能满足你们了，找猫去吧。"我一转头，那小猫跳到了地上，对我说："没有什么简单的任务了，你们就去沙漠打轰龙吧！"说罢跳到木头上眯起眼睛，"走！"YE拔出笛子，指向沙漠，我俩冲了上去。

我俩冲进沙漠，抚平了一下我们激动的心，YE操起笛子，吹起那首令人振奋的高周波曲，巨大的声音连整个沙漠都为之颤抖。吹奏完毕，他将笛子挥舞起来，转了几圈，没想到，轰龙看到了他这个举动，咆哮着向他爬来，我赶紧踢了YE一脚："快，准备战斗！"他一转身，华丽地将笛子转起来，"呼"地一声，笛子深深插在轰龙的头上。轰龙怒了，疯狂地一转身，强有力的大尾巴甩过去，把YE打飞了。YE撞到了一块壁上，晕了。我大吼一声，将太刀刺入轰龙的尾巴，然后疯狂地斩击，顿时，天昏地暗，只剩下暴起的红光和飞溅的鲜血。上挑，又一个上挑，轰龙不断地冲击，虽没有攻击击到我，但我的那颗不听话的心仍在砰砰直跳。



任务快没有时间了吗？？我想着什么，又一个气刃斩，又一个回避，激烈的厮杀，我已厌倦，只是不停地挥动着太刀。武器越来越钝，YE，你快醒来，给我一个磨刀的机会啊！刀钝了，根本无法砍进轰龙那坚硬的肉质。我受不了了，收起刀，扔个染色球确定位置，丢下YE仓皇而逃。

"啊？"YE站起来，我已逃向七区，很远



很远。YE冲上去，挥舞着笛子，给轰龙沉重的一击。轰龙痛了，一张翅膀，飞远了。YE坐下来，望望四周。"哎，5mwt，你在哪！"

远处传来几声大吼，轰龙在我面前，放肆地从天而降。我已把刀磨好，它阴黑无比，我将它又一次抽出来，它的动作犹如饿狼扑食。又一阵斩过后，轰龙冲向我，将我扑倒在地……

"啊……！"

"啊……！"

什么声音？

我坐起来。"啊？我家？"我自言自语道。我下了床，抚摸了下小猪，走出门来。"喏，加一个攻击珠，盾蟹装胸甲装两个石壁珠，精装练石装护手装一个光避珠，耳饰加一颗仙人珠。轰龙真是厉害，装备都快被它打碎了。"YE将装备拿回来，穿在身上。我一步步挪过去，将一块上铠玉递到他手上。YE笑了，将耳饰摘下，安上了一个。之后，他拿出一块重铠玉："这是给你的，我没有上铠玉，重铠玉倒很多，谢谢。"我很高兴，因为上铠玉已经全部装好了，还多很多。我正差这个呢！我们又交换并安装在衣物上。我将黑狼刀再次改装，变成了黑狼刀·改。它的斩味特别高，已经有白槽了。"啊哈！！"我大笑。"我的也是，不过还有一丝绿。"YE操起笛子，说。"我们谁也没打败它。"YE低下头，踢着脚下的石头。"看来我们还是不行啊。"我遗憾地说。

四、黑狼刀之身世

又一次抚摸着黑狼刀·改，我又想起了我的父亲。他是一位出色的太刀猎人，猎杀过许多大型怪物，黑狼鸟已不知杀过多少只了。说起这个，我又怀念起我小时候的欢乐时光。

记得那一年，我十一岁，捧着父亲赠予我的黑狼双剑与黑狼装，独自跑进了雪山。我父亲问了问老村长，她说我去了雪山深奥，去完成



崩龙任务了。“啊！”老爸吓了一跳，赶紧抄起黑狼刀·G去追我。

这时，我已来到了雪山深奥，吞了个热饮，跑了几步。这儿真冷啊，穿着黑狼鸟全套，还是冷。突然，地一震，我猛一转身，崩龙从大雪里猛地钻出，一大吼，把我吓倒在地上，不动了。

过了好一会儿，我才醒来，忽然发现崩龙正向我冲来。它太大了，我根本无法躲开。越来越近了，死亡离我越来越近了！我紧紧的闭上眼睛去等待死亡。“哧”的一声，崩龙又大吼了一声，我睁开眼睛，是父亲！父亲在躲避、上挑、刺突、气刃斩！我连忙拔出刀来助阵。没等我砍过去，父亲就将它砍倒了。他马上收起刀，将我一拉：“快，快回去！”他往地上扔了两个回家弹，一眨眼，我们回到了家。

回到家，父亲摸摸我的头，说：“你怎么了？不要这样着急啊！走，去打一只你从未打过的怪物，怎么样？”“好！”我高兴得一蹦三尺高。“我们去打一只水龙吧！”我拿起最喜欢的断角魔王弓，穿上黑狼装，说：“走吧！”

我们来到了训练所。教练摸摸我的头：“孩子,武器和装备不能带进去，有我们的武器呢！”说完，他递给我一把猎弓3，又对父亲说了几句，然后把我推进了训练所大门，不一会儿，爸爸也走了进来，不过他却躺在了床上。“你自己去打！”我很害怕，但也冲了进去。

我一口气冲了进来，这是哪啊？一片汪洋，湖里是一个大黑影，上面还有一片针一样的鳍。我拉了个满弓射过去，好多箭径直刺入那家伙的身体，它怒了，在水下不停地游动。我又使劲拉起弓，又一次来了个LV4的满弓。这回它是真怒了，从水中蹦出来，在沙子上向我冲过来。“别小看我，我可不是好惹的！”我“噌”地一声，三段侧滑躲过了它的攻击，我半跪在地上，装好强击瓶，一阵乱射。水龙被攻击得身子一抖。它十分生气，不停用尾巴扫我，我躲开一招后，没想到它喷起了水。巨大的水柱把我冲倒了，重重地摔在了沙子上。我赶紧跑到水边,一阵射击。不知为什么，水龙一动不动。不一会儿，强击瓶用光了，那可是我最会用的子弹啊！我无奈地装好接击瓶，没想到他向我冲过来！不行，躲不开了！我紧张得不行，闭上眼睛，不停射击。“刷刷刷刷……”箭像下雨一样刺向水龙。过了一会儿，我听不到任何声音了。睁开眼，看见了倒在沙子上的水龙，我跑过去，但还非常生气，对它一个劲地乱射。

任务完成！

完成后，我兴奋地跑到爸爸面前，“爸，我赢了！”爸爸乐了，把我抱起来，背到教练面前，他十分高兴，将我的武器收走，并给了我一堆小硬币，上面还印着几只大水龙。“这是给你的！”我收下后，和爸爸一起回家休息了……

第二天刚起来，我发现爸爸不见了，桌上还有一张小纸条，旁边还有一个小盒子。纸条上写着：

儿子，你好。我要去打败更强的怪物，你是知道的，从始至终，我没有一次成功打败崩龙等强力龙种，我去其他的地方修行了。

哦，对了，盒子里有你喜欢的东西，装备盒里有你喜欢的装备。

再见。

我打开盒子，里面有艾路亚·上和岩龙之泪,还有许多黑珍珠和光水晶。打开装备盒，里面是一套断角魔王装和黑狼鸟做出的一切。我哭了，哭得非常伤心……

仿佛是梦境。

文/郝赫男



交友 云南 李杨 毛主席说“不到长城非好汉”，我说“不买PG非玩家”。
男，18岁，云南省德宏州瑞丽市民族一中高三，QQ573299540

MENGZONE 盟区专栏

盟区春季怪物猎人个人狩猎争霸赛

1、比赛游戏：怪物猎人2G(单人赛)

2、报名时间：2009年4月8日0点－2009年4月22日晚8点

3、报名地址：http://bbs、mengzone、com（论坛置顶，请进入报名帖报名）

4、比赛时间

(1)第一场－－－－09年04月24日 晚7点(海选留16位玩家晋级)

(2)第二场－－－－09年04月25日 晚7点(8强)

(3)第三场－－－－09年04月30日 晚7点(4强)

(4)第四场－－－－09年05月01日 晚7点(决赛)

5、比赛地点：盟区游戏对战平台，怪物猎人比赛专区内，平台下载地址：www、mengzone、com

6、比赛规则：

(1)赛制：单人赛制，即每组1人

(2)报名方式：bbs、mengzone、com（论坛置顶跟帖报名）

(3)参赛设备要求：电脑一台，无线对战卡1张(如：盟区战卡)，PSP一台

(4)比赛记分方式：

A、由完成狩猎任务的剩余时间来决定是否优胜。

B、如选手进行任务时间超过了所规定的底线，则会直接淘汰。

C、3猫的场合此怪物的时间用怪物的总扣除血量/时间作为判断胜负的标准。

(5)赛事流程：

04月24日前选手报名：工作人员统计报名，进行分组，并发布分组信息。

04月24日初赛：工作人员在赛后统计参赛人员成绩，并公布晋级人员

04月25日复赛：工作人员在赛后统计参赛人员成绩，并公布晋级人员

04月30日八强：工作人员在赛后统计参赛人员成绩，并公布晋级人员

05月01日决赛：工作人员在赛后统计参赛人员成绩，并公布冠亚军。

(6)详细说明：

比赛内容说明：

A、比赛任务为自制，怪物有轰龙，迅龙，70，js，角龙，黑狼鸟等。

B、比赛中不允许使用非正规渠道获得的道具。

C、比赛中不允许刻意的卡角打怪

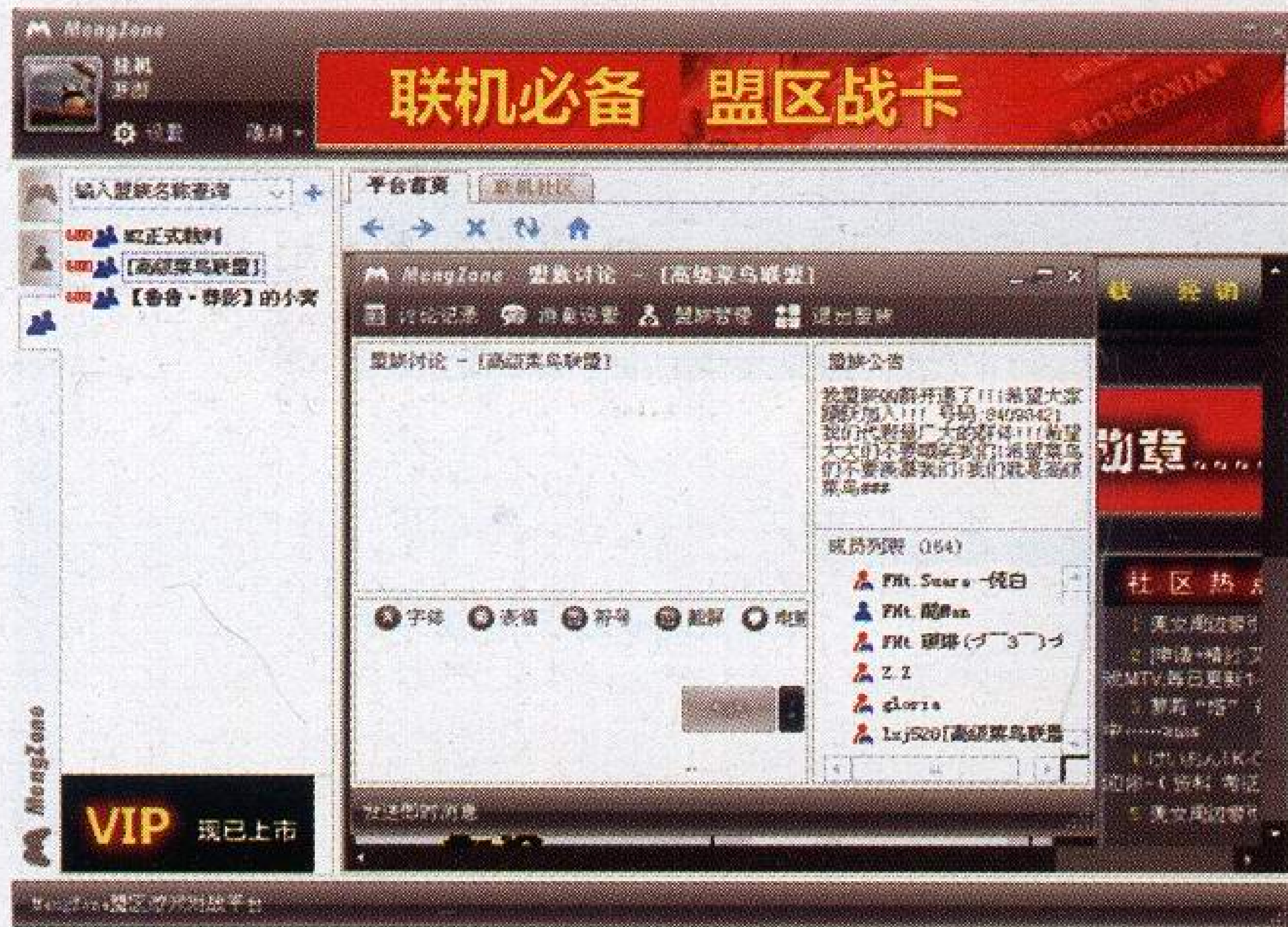
D、比赛使用淘汰制，每场只打两种怪物，第1个怪物和第2个怪物的狩猎时间的平均值为本场比赛的成绩，如出现三猫，则将怪物的总扣除血量/时间作为附加值计算，每场比赛取排名靠前相应人数的玩家晋级。

(7)任务放出时间：04月19日放出初赛和复赛任务，25日放出4强赛和决赛任务、

(8)比赛小组划分：详见bbs、MengZone、com 比赛专区内的置顶贴

(9)比赛成绩公布：详见bbs、MengZone、com 比赛专区内的置顶贴

凡违反上述有关规定者，裁判有权取消其比赛资格



近期升级内容

一、即时通讯部分：

1、优化了登录方式，大大提高登录盟区服务器的速度。

2、增加陌生人、黑名单功能

3、增加盟友或盟族文字备注功能

4、盟族成员分为创建者、管理员、普通成员三种权限。

5、可以转让盟族

6、增加盟族等级制度，可以对盟族进行升级（消耗道具点）

7、增加盟友、盟族及盟族成员数量限制

二、游戏对战部分：

1、完美支持Vista，Vista用户（特别是无线上网用户）可以全自动联机游戏，无需依赖控制台，解决Vista进游戏室崩溃的Bug、

2、在主界面增加乱战区的说明连接，方便新手更快的了解乱战区的含义。

三、论坛社区部分：

1、支持用论坛盟券免费兑换平台VIP和道具点功能（见个人资料界面的社区信息页）

2、修改了在个人资料中勋章排列不齐的bug。

游戏单间



魔界戦記ディスガイア2 PORTABLE

号称是能晚上100个小时的魔界战记系列第二作终于推出了PSP版移植作品。利用PSP的强大机能，本作基本上再现了PS2版的优秀画面水准，豪华声优配音也没有任何缩水现象。而且，PSP独有的新剧情、新角色和新系统也将本作的耐玩度推向另一个高峰。本作绝对是PSP上不可多得的经典耐玩游戏，推荐对SRPG游戏感兴趣的玩家一定不要错过。 文责/一狼

PSP 魔界战记2P
SRPG ●日本一SOFTWARE●2009年3月26日 ●1人/4980日元●608Kb以上

基本操作详解与登场角色简介

标题菜单详解

はじめから	开始新游戏
つづきから	继续游戏
设定	进行系统设定

指令菜单详解

アイテム	查看或使用道具
そうび	更改角色的装备
ステータス	查看角色的状态
ならびかえ	排列队伍顺序
战斗知识	战斗系统介绍
设定	进行系统设定
ギブアップ	返回标题菜单
セーブ	存储游戏



战斗菜单详解

攻击开始	让已经选择攻击对象的角色开始进行攻击
ターン终了	结束这个回合，执行角色的攻击指令，并切换到敌人行动
キャラ一览	查看战场上敌我双方所有角色的情报资料
ボーナス表	查看本关的奖励
战斗知识	战斗系统介绍
ギブアップ	返回标题菜单
设定	进行系统设定

战斗指令详解

移动	控制角色移动到指定的位置
攻击	攻击射程内的敌人
特殊	使用各名角色的特殊技
持ち上げる/投げる	举起同伴、敌人、或者是地图上的固定障碍物,并可以进行投掷
アイテム	查看、使用、整理角色身上携带的道具
そうび	更改角色的装备
ステータス	查看角色的状态

登场人物简介

阿德尔（アデル）



为了让变成恶魔的家人变回人类，不惜牺牲自己的性命也要讨伐魔王ゼノン的青年。阿德尔正是本作的主人公，年龄17岁。是唯一一个没有受到魔王ゼノン诅咒的人类，原因虽然不明，不过或许隐藏着什么重大的秘密也不一定。阿德尔不擅长识破别人的谎言、以及和女孩子交往等，是一个性格直率的热血汉。自己曾经许下的诺言即使牺牲性命也要履行，意志坚定，性格刚强。

特殊能力：任侠の心（比自己级别高的敌人构成的伤害增加25%）



罗莎莉(ロザリー)



魔王ゼノン的独生女，是一个从小到大一直得到娇宠的大小姐。非常喜欢溺爱自己的父亲，并一直尊敬着他。虽然他自己是魔族，而且已经有17岁，却一点战斗经验都没有，级别也只有1级。因为常年一直在家里生活，所以不知道关于外面世界的任何事情，人世间的好多基本常识也不懂。

特殊能力：女王のオーラ（和自己邻接的男性角色全能力提升20%）



魔神爱特娜(エトナ)



为了打倒传说的魔王ゼノン，获得最强的魔王称号而来到这个世界的魔神，1473岁。她拥有非常强大的魔力，实力也近乎凌驾于魔王之上。率领着自己的随从普利尼等人试图寻找魔王的踪迹，但由于一直没有任何线索，最终也感觉到有些厌倦了。

特殊能力：プリニーの主（和自己邻接的普利尼能力值上升50%）



普利尼(プリニー)



爱特娜忠实（？）的随从们，外形只是一个服装，其中却装着罪人的灵魂。虽然每天都要服从任性主人的命令，不过由于普利尼全员的性格都十分相似，所以主从关系也一直非常稳定。

特殊能力：爆炸?



太郎（タロー）



有点胆小，是阿德尔的弟弟，11岁。由于受到魔王ゼノン的诅咒而变成了恶魔，头上长出了犄角。无论何时说话的口气都非常悠闲，缺乏危机感。因为自己年龄较小的缘故，非常憧憬、爱慕着罗莎莉。

特殊能力：防卫本能（HP低于最大值的1/4的时候，防御力和魔法防御力大幅提升）



花子（ハナコ）



阿德尔的另一个性格稳重的妹妹，9岁。同样也受到魔王ゼノン的诅咒而恶魔化，背后长出了翅膀。是一个非常爱慕哥哥的女孩子，同时也做得一手好菜。自己的梦想是将来要成为性感而又强大的恶魔。

特殊能力：猫かぶり（受到魔物型敌人攻击时伤害减轻50%）



阿克塔雷(アクターレ)



也就是原本的黑暗英雄，曾经在电视、电影上面非常活跃，现在却在旅行摄制组担任记者的职务，现年2188岁。尽管现在已经没有什么人气了，不过他却仍然自以为自己是大腕，身为旅行摄制组却经常任性的要上演自己喜欢的华丽动作，多次惹得导演生气。

攻略研究

特殊能力：スターのオーラ（受到人类型敌人攻击时伤害减轻50%）

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇



雪丸(ゆきまる)

肩负某种使命而参加魔王ゼノン主办的武斗会的“くノ一（女忍者的别名）”20岁。认为对忍者来说最重要的就是自己的心灵，是一个会坚持完成自己接到的所有任务的认真性格。说话时喜欢在句尾加上口癖“ゴザル（郑重语）”，如果因为自己的责任而犯下过错，很快就会选择自杀。

特殊能力：魔封击（一定概率让所攻击的敌人陷入忘却状态）

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

丁克(ティンク)



罗莎莉的年幼玩伴，魔王ゼノン属下的恶魔，15岁。根据本人所述，以前是一个非常帅气的美少年，却因为中了某人的圈套而变成了青蛙。平时非常正常，一旦忍耐到极限就会暴走……

特殊能力：パワ—オブエロス（红色为和女性角色邻接时，全能力提升20%；白色为提升2点移动力）

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇



魔王拉哈尔(ラハ—ル)

前作魔界战记1代的主人公，是掌管另一个魔界的魔王。虽然只是个小孩子，但是却拥有绝大的魔力。性格任性，一切以自我为中心，似乎正在和自己的家臣爱特娜在吵架。也许是因为2代中自己登场的频率太少而感到不满吧……

特殊能力：魔王の威严（对魔物型敌人构成的伤害增加25%）

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇



堕天使(フロン)

在拉哈尔掌管的魔界里进行研修的堕天使。原本是接到暗杀魔王的任务而来到魔界，后来被拉哈尔一行所解救。是一个可以用爱心来包容一切的天然呆，和拉哈尔一样，也因为这次登场的机会太少而感到不满。

特殊能力：天使の心（回复系技能的回复量上升50%）

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

斧雪(ふぶき)



雪丸的哥哥，掌握了雪一族一切的忍术的最强忍者，25岁。为了寻找15年前毁灭自己一族的仇人，不知何故却把苗头指向了罗莎莉的性命。他的性格非常冷酷而又残忍，为了达成自己的使命不惜牺牲一切代价。但是，他只会对自己的妹妹雪丸心存关爱，并且十分关心自己妹妹的安危。

特殊能力：魂灭击（构成伤害值的20%转化为自己的SP）

PSP版独有的新要素

—— 新增同伴 ——

原本在PS2版エクストラステ—ジ模式中登场的充满个性的活跃角色在本次的PSP版中终于可以成为同伴加入队伍了！包括アサギ、マ—ジョリ—、ニジレッド、ゼタ、魔王プリエ、中ボス、ゴ—ドン等角色都可以成为同伴。

—— 细节改良 ——

本次的PSP版中可以自由更改角色的移动速度，通过设定调节速度以后，己方和敌方角色的移动速度将会大幅提升，战斗的节奏也会加快。此外，配合战斗演出开关的技能，可以大幅缩短多周目时用来达成隐藏要素所需要耗费的时间。

战斗中，从初始地点选择出战角色的时候，可以直接显示出击角色的一览表。在这个状态下按下三角键即可根据角色的性能来进行排序。

分别可以按照“任意”、“等级”、“HP”等顺序给角色排序，大大缩短玩家指派角色出战时所需要耗费的时间。

—— 追加系统アクターレ篇 ——

所谓的アクターレ篇，就是在以往的系统上追加了两个新系统的游戏模式。此外，只要继承已经通关一次的アクターレ篇进度，在正篇剧情里也同样可以使用这个模式里独有的系统。

魔チェンジ：这是在PS3上推出的系列正统续作魔界战记3中大受好评的系统。只要给我方的魔物型角色改变武器，给他们装备人类角色的装备品的话，即可融合两个角色的能力来进行战斗。在本作中，已经得到证实魔チェンジ的威力再次得到大幅提升。

投げレシーブ：这也是在魔界战记3中大受好评的系统。如果在投掷的目标地点里配置我方的魔物型同伴的话，被投掷的角色就会被魔物型角色反弹，朝着该魔物型角色所面对的方向飞过去。如果灵活利用角色的位置进行投掷的话，投掷的距离将会大幅增长。

—— 其他要素 ——

追加技能：除去以上介绍的这些追加要素之外，本次的PSP版中还增加了铳系技能“ユキュートス”、剑系技能“超魔王十字斩”、水系最上级魔法“ペタクール”、星系最上级魔法“ペタスター”等新技能。

音乐屋：在游戏中出现的各种背景音乐，只要曾经听过一次即可记录在音乐屋里。通过在音乐屋购买音乐之后，也可以自由设定进入道具界时的背景音乐。其中还有不少音乐只有在特定的剧情下、以及アクターレ篇中才能欣赏。

记录屋：可以记载玩家的道具收集率、总游戏时间、一击最大伤害等游戏记录。玩家在这里可以清楚的了解到目前整个游戏的完成度。

色替え屋：本作中登场的这个小屋可以自由改变角色的服饰颜色。



↑PSP版追加的记录屋中详细的记载了玩家的各种游戏资料。

全流程表·里关卡攻略详解

◆关于宝箱：

游戏中每进展一话，村庄内都会在随机位置出现3个宝箱，注意某些不易进出的地点必须灵活利用跳跃技能才能上去获得宝箱。当然，随机出现的宝箱内都是一般道具，并不会出现什么稀有道具，所以大可无视。

◆里世界：

村庄内一共有5个隐藏机关。分别位于僵尸所在的住宅内侧；鬼魂面向的地图角落，也就是阿德尔家正面所对的地图右下角；暗黑议会的NPC后面倒下的柱子内侧；阿德尔家的后门；站在壶上面的人偶恶魔背后的损坏的小坡深处。

全部按下这些机关之后，鬼魂所在的山坡上（某棵树下）会出现黑颜色的NPC，和她对话多次之后即可进入战斗，打倒她即可进入每个关卡对应的里世界。由于这个NPC能力为Lv100，所以序盘基本上无法取胜，不要勉强自己。

此外，进入里世界的话，必须触发表世界每个关卡特定的条件，如果条件没有达成是无法进入里世界的。



↑固定剧情中基本上全程语音，充分体现了制作商的诚意十足。

◆里世界完成奖励：

里世界将会出现比表世界更强大的怪物，难度也非常高，不仅要求玩家的级别要达到一定程度，还要考验玩家战场上角色配置的战术相关。完成几个地图之后，暗黑议会将会出现新的议题。

◆练武の洞窟：

在暗黑议会里完成“练武の洞窟へのゲートを开く”的提案即可出现，在练武の洞窟4最适合练级。

第1话：魔王の一人娘——村はずれの平原

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
初心者ケ原	プチオークLv1×3 ゴーストLv1×2	触发里世界的剧情之后，击倒“里时空の渡し”人(过关后自由选择进入)	オブザーザーLv80×3
水镜の泉	プリニー队Lv1×4 プリニー队Lv2×1	无伤过关（过关后自由选择进入）	プチオーク首领Lv82×1 プチオーク干部Lv81×4
偏屈者の隠れ家	モスマンLv3×1 プチオークLv2×4	受到敌方1点以上的伤害（条件达成时自动进入）	ガルムLv85×3
枯れ木ケ原	ファイターLv2×3 レディファイターLv3×2 ヒーラーLv3×1 ダークヒーローLv4×1	打倒绿ドクロ(我方亦可)(达成条件之后继承我方的队伍配置强制进入)	赤ドクロLv80×4 使いLv80×4

第2话：うそつきロザリンド——魔王ゼノンの宫殿

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
酒池肉林の间	マリオネットLv4×4 ゴーストLv5×2	2回合内全灭敌人(过关后自由选择进入，选择“是”的话则继承我方的队伍配置)	デスコッペリアLv85×8
铁拳制裁の间	ティンクLv5×1	1回合内全灭敌人(过关后自由选择进入)	レイスLv90×6
绝体绝命の间	レディファイターLv5×3 シーフLv4×7	移动10步之内全灭敌人（过关后自由选择进入）	ボウマスターLv90×12
完全无欠の间	ウォリアーLv5×1 レディファイターLv5×2 青ドクロLv5×1 赤ドクロLv5×2 绿ドクロLv5×1 ダークヒーローLv6×1 カオスソルジャーLv100×1	搬起1名同伴（达成条件之后继承我方的队伍配置强制进入）	スティールナイトLv90×5

第3话：魔神降临——杀戮者の宝库

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
蛊毒の沼地	ゾンビLv6×7	经过11回合(条件达成时自动进入)	ガストLv110×1
狂气の安全地带	メッセンジャーLv6×8	破坏水晶地形(条件达成时自动进入)	バンデッドLv100×8
亡骸の园	ワースラッグLv9×3 ワースラッグLv10×3 ヴォジャノーイLv12	搬起4名同伴（达成条件之后继承我方的队伍配置强制进入）	ゾンビキングLv500×1
厕しの惨剧乡	プリニー队Lv22×10 エトナLv1000×1 カリブデスLv120×3 ダゴンLv150×1	不使用搬起技能过关(过关后自由选择进入，选择“是”的话则继承我方的队伍配置）	ディープワンLv100×6

第4话：アクターレの秘策——ダロス大河

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
血染めの溪谷	プチオークLv8×4 プチオーク兄贵Lv9×2 ゴーストLv8×2 アルラウネLv10×2	破坏全部的水晶(条件达成时自动进入)	マルファスLv110×12

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
生命の交换场	コカトリスLv9×2 コカトリスLv10×2 ビーストテイマ—Lv10×3 ビーストテイマ—Lv12×1 プチオークLv10×2 プチオークLv11×3	投掷4名敌人合体 （过关后自由选择进入）	テイルリングLv110×9
深红の泷つぼ	ネコマタLv10×7 ビーストテイマ—Lv12×1 ベラドンナLv120×3 ツリ—フォ—クLv115×2	让全部敌人合体 （条件达成时自动进入）	ベラドンナLv110×3
魔龙の大口	咎人Lv12×2 ヘビーナイトLv12×2 ローグLv12×4 シ—フLv10×2 ダ—クヒ—ロ—Lv14×1 カオスソルジャ—Lv130×1	经过31回合 （条件达成时自动进入）	プロフェットLv115×8

第5话：不器用な约束——魔の大空洞

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
饱食者のアギト	プチオ—ク兄贵Lv13×2 ボガ—トLv13×4 プチオ—クLv13×4 エンプ—サLv14×3 アルラウネLv14×1 プチオ—ク亲方Lv15×1	我方同伴有1人阵亡 （条件达成时自动进入）	ワイトLv120×16
永久なる暗黑	プチオ—クLv14×6 プチオ—クLv14×6	出击4次以内过关 （过关后自由选择进入）	カ—ミラLv125×6
亡者の断末魔	ク—シ—Lv18×4 プチオ—ク干部Lv125×3 レイスLv125×3 グラディエ—タ—Lv125×3 剑豪Lv125×3	搬起7名同伴(达成条件之后继承我方的队伍配置强制进入)	ボウマスタ—Lv130×1
暗の历史迹	プチオ—クLv16×6 アルラウネLv16×4 プチオ—クLv18×1 ボガ—ドLv16×2 ク—シ—Lv18×3	只用搬起攻击打倒敌人 （过关后自由选择进入）	マルキダエルLv300×1

第6话：コロシアム——武斗会

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
第一回战	勇者Lv18×1 ローグLv16×2 赤ドクロLv16×1 アコライトLv16×1 青魔法使いLv16×1 レディウォリア—Lv16×2	搬起9名同伴 (条件达成时自动进入)	デスアベンジャ—Lv400×1

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
第二回战	キラーパペットLv18×7 ジオマスターLv24×1	出击6次以内过关 (过关后自由选择进入)	银河魔法使いLv140×1
第三回战	ネモフィラLv22×2 リリムLv20×3 ケットシーLv20×2	让敌人合体6次(过关后自由选择进入，选择“是”的话则继承我方的队伍配置)	トリックスターLv130×8
第四回战	プリ兄Lv22×1 プリニー队Lv22×10 ヒットマンLv130×4 ボウマスターLv130×4	投掷普利尼让敌全体爆炸 (过关后自由选择进入)	银河ドクロLv130×4

第7话：ためらいの武斗会——武斗会

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
第五回战	ニジレッドLv22×1 ニジブルーLv20×1 ニジグリーンLv20×1 ニジイエローLv20×1 ニジパープルLv20×1	消灭全部水晶(条件达成时自动进入)	プリニー队长Lv200×1 グリーンギガントLv1000×1
准决胜	下忍Lv22×6 花影Lv22×6 雪丸Lv25×1	无伤过关(过关后自由选择进入)	デスアドベンチャーLv500×1
决胜战	ガンナーLv22×4 アーチャーLv22×4 イーヘビーナイトLv24×4 ウーマジックナイトLv24×2 エーダークヒーローLv28×1	先让两名同伴各搬起1名敌人,再让任意一人把敌人投向我方,让敌人在我往身上合体即可(条件达成时自动进入)	スウィーパーLv140×2 アダマンナイトLv140×2 キューピットLv140×2 银河ドクロLv140×1 银河魔法使いLv140×1 スウィーパーLv140×2 アダマンナイトLv140×2 キューピットLv140×2 ヴァイオレイターLv160×1

第8话：魔王ゼノン登场——コロシアム地下

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
黄泉送り回廊	ドラゴンLv28×4 ビーストチーフLv30×2	破坏6个以上的水晶 (条件达成时自动进入)	カリブデスLv140×2 フールフールLv140×2 ティアマットLv140×2
败者断罪场	赤ドクロLv25×1 绿ドクロLv25×1 青魔法使いLv25×1 星魔法使いLv25×1	破坏消灭、进入禁止的水晶(条件达成时自动进入)	月影Lv140×8
后悔の语り部	咎人Lv15×10	只用通常攻击过关(过关后自由选择进入,选择“是”的话则继承我方的队伍配置)	マッドジェスターLv500×1 骨龙Lv1×9
胜者暗杀场	赤ドクロLv30×1 ドラゴンLv32×2 スペクターLv30×2 青魔法使いLv30×1	无伤过关(过关后自由选择进入,选择“是”的话则继承我方的队伍配置)	ビーストクイーンLv120×8 アドナキエルLv180×1

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
腐敗する审判室	アコライトLv30×2 アーチャ—Lv30×6 イーヘビーナイトLv30×4	得到4点以上的奖励槽(过关后自由选择进入)	ブリンガ—Lv140×10
斗技场地下祭坛	グールLv26×8 ドラゴンLv30×1	先让两名同伴各搬起1名敌人，再让任意一人把敌人投向我方，让敌人在我往身上合体即可(条件达成时自动进入)	プチオーク干部Lv130×6 プチーオーク首领Lv140×2 プチオーク黑幕Lv160×1

第9话：魔王召唤——アルケシティ

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
堕ちた荣都	下忍Lv32×4 花影Lv32×1 雪影Lv32×1 キラ—パペットLv30×7	移动到地图最高的位置(64dm)(条件达成时自动进入)	スウィーパ—Lv140×7
炼金术の墓场	星ドクロLv34×2 星魔法使いLv34×2 マジックナイトLv32×4	移动12步以内过关（过关后自由选择进入）	トリックスタ—Lv150×2
改ざんされし街	グ—ルLv34×4 ウォッチャ—Lv36×2 ミスティックLv32×3 ヘルハウンドLv34×2	得到2点以上的奖励槽（过关后自由选择进入）	アダマンナイトLv150×2
牙をむく魔都	プリニ—队Lv36×12	爬到地图中央最高的蛇像处(59dm)(条件达成时自动进入)	プリニ—将军Lv100×1 プリニ—大王Lv200×1

第10话：忍者ふたり——尸の荒野

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
朽ち果てた荒野	バジリコックLv38×9	让敌人合体4次(过关后自由选择进入)	スウィーパ—Lv150×8
恶魔への诱い	プリニ—队Lv40×12	破坏水晶(条件达成时自动进入）	天龙Lv120×3 ヘカ—テLv130×3 フォティニアLv140×2
反逆する精灵	プリニ—队Lv40×10	累计伤害输出500点以上(条件达成时自动进入)	プリニ—队Lv150×10
死者どもの息吹	斧雪Lv45×1 浪人Lv42×6	得到3点以上的奖励槽(达成条件之后继承我方的队伍配置强制进入)	プチオーク首领Lv150×12 キューピットLv160×4

第11话：觉醒——神螺の塔

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
贤者の挑战状	ブラックドックLv38×2 ペリュトンLv47×2 ワ—キャットLv44×2 シ—モンクLv41×2 プリ—ストLv50	无伤过关(过关后自由选择进入，选择“是”的话则继承我方的队伍配置）	デスアベンジャ—Lv500×1
知恵くらべ	青ドクロLv44×2 赤ドクロLv44×2 绿ドクロLv44×2 青魔法使いLv46×1	不破坏水晶过关(过关后自由选择进入)	キューピットLv160×12

攻略研究

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
知恵くらべ	赤魔法使いLv46×1 绿魔法使いLv46×1		
谛めには死を	セージLv48×8	累计伤害输出1000点以上 （条件达成时自动进入）	银河魔法使いLv180×3 ヘカーテLv180×3 フォティニアLv180×3 キューピットLv180×3 カーディナルLv180×4
冒渎者の野心	スナイパ—Lv46×7 星魔法使いLv50×1 星ドクロLv50×1 セージLv50×1	出击3次以内过关 （过关后自由选择进入）	ガイアタイタンLv600×2
邪なる诱惑	ドラゴンLv50×1 ファフニ—ルLv50×1 ニーズヘッグLv50×1 アジダカ—ハLv50×1	只用通常攻击过关 （过关后自由选择进入）	青ドクロLv200×1 绿ドクロLv200×1 赤ドクロLv200×1 星ドクロLv200×1
ゆがんだ知识涡	赤魔法使いLv50×1 绿魔法使いLv50×1 青魔法使いLv50×1 星魔法使いLv50×1 白龙Lv52×1 シ—モンクLv52×1 ブラックドックLv52×1 ファフニ—ルLv52×1	无伤过关 （过关后自由选择进入）	プリニ—神Lv300×4
神の交信塔	ラハ—ルLv1200	只用搬起攻击打倒敌人 （过关后自由选择进入）	ジオマスタ—Lv220×1

第12话：ゼノン城攻略——ゼノン城への道

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
魔王の气配	アイアンナイトLv52×3 アイアンメイデンLv52×3 デストロイヤ—Lv52×3	让敌人合体8次以上 （条件达成时自动进入）	アブラクサスLv200×4 ビーストセイバ—Lv200×4
魔水晶の迷宫	サキュバスLv52×4 白龙Lv52×2 骨龙Lv60×1	不破坏水晶过关 （过关后自由选择进入）	プリニ—队Lv1×1
神秘の罠	スペクタ—Lv50×2 プチオ—ク亲方Lv50×3 アサシンド—ルLv50×3 ウォッチャ—Lv50×2 コ—プスLv50×3	搬起8人以上(达成条件之后继承我方的队伍配置强制进入)	暗龙Lv250×6
踊る愚者たち	ワ—キャットLv56×2 ビ—ストロ—ドLv60×1 プリ—ストLv56×1 サキュバスLv56×2 ファルビティスLv56 スナイパ—Lv56 スカウトLv56×1	搬起2人以上 （条件达成时自动进入）	ガイアタイタンLv260×4 ドレッドノートLv280×1

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
踊る愚者たち	アイアンメイデンLv56×1 ルーンナイトLv56×1/星影Lv56×1 虹魔法使いLv60×1		
死神のあぎと	赤ドクロLv56×1 青ドクロLv56×1 绿ドクロLv56×1 星ドクロLv56×1 修罗Lv56×1 アウトロ—Lv56×2 セージLv56×2 デストロイヤ—Lv54×3 武人Lv56×1 上忍Lv56×1	单人过关 （过关后自由选择进入）	头领Lv250×4
ゼノン城城门	骨龙Lv60×2 死龙Lv60×1 仙龙Lv60×1 白龙Lv60×2 スナイパ—Lv65×2 プリーストLv65×2 セリオンLv70×1 シュラLv70×1	累计伤害输出2000点以上 （条件达成时自动进入）	ゴッドアーミ—Lv400×4

攻略研究

第13话：真实——ゼノン城

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
魔王の飨宴	雪影Lv60×4 武人Lv66×1 中忍Lv60×4 侍Lv62×4	无伤过关 （过关后自由选择进入）	ウエキエルLv260×18
试练の刻	赤魔法使いLv64×1 绿魔法使いLv64×1 青魔法使いLv64×1 ケットシ—Lv60×5 ベラドンナLv64×3 ウッドゴーレムLv70×1	累计伤害输出2500点以上 （条件达成时自动进入）	青魔法使いLv280×2 赤魔法使いLv280×2 绿魔法使いLv280×2
魔王杀しの回廊	修罗Lv44×2 武人Lv46×1 デストロイヤ—Lv44×2 スティールナイトLv46×1 スカウトLv46×2 スナイパ—Lv48×1 アウトロ—Lv44×2 セージLv44×2 ウッドゴーレムLv50×1 ビーストロードLv46×1	破坏全部水晶（达成条件之后继承我方的队伍配置强制进入）	プチオーク黑幕Lv500×1 アンノウンLv500×1 ヘルズクラウンLv500×1 ゾンビキングLv500×1 ファントムLv500×1 アブラクサスLv500×1 神龙Lv500×1 冥龙Lv500×1 バステトLv500×1 リリスLv500×1 パルセノキッサスLv500×1 テイアマットLv500×1

关卡名	表关卡出现敌人	进入里关卡的条件	里关卡出现敌人
			ダゴンLv500×1 フェンリルLv500×1 ドレッド ノートLv500×1 マルキダエルLv500×1
最期の决意	ガルムLv70×2 圣龙Lv70×2 死龙Lv70×2 ニーズヘッグLv70×2 ツリーフォークLv70×2 バキエルLv80×1	累计伤害输出3000点以上（条件达成时自动进入）	ラスト タバリンLv1000×6
ゼノン城谒见の间	魔王ゼノンLv90×1	—	—

议会系统彻底分析及提案解说

在暗黑议会里可以作成可以成为同伴的角色，提出各种议会提案等。简单的愿望不需要议会表决，如果是重要的提案的话就必须要经过议会集体投票表决之后才能决定可不可以实行。合理利用这个“暗黑议会制度”的话，可以让游戏进展的更加顺利。

マナ（MANA）

マナ是在议会里发言所必须的一项点数。マナ通常在打倒敌人之后就能获得，而且，越强力的敌人，所获得的マナ点就越多。因为只有打倒敌人的角色才能获得マナ，所以没有打倒任何敌人的角色是不能使用议会系统的。所以在战斗中要多多考虑应该让哪位角色去击倒敌人。

创建弟子

在议会里可以使用マナ来创造出角色的弟子，从而增加自己的同伴数量。在议会里召集的角色将会成为老师，新创建的角色就会成为该角色的弟子。刚开始的老师一般マナ比较少，



所以只能创建出素质类型较差的角色。想制造出新职业的弟子，有以下几种方法：例如将战士培养到一定级别之后，就可以制作出上级战士。将两种不同职业的角色培养到一定级别，有时候还会出现综合两个职业能力的新职业。此外，游戏中也有着各种隐藏的职业存在，请大家自己在游戏中慢慢发现吧……最后，在战斗中打倒的魔物型角色也会追加成为弟子候选的一员。但是，制作所必须的マナ值则根据该角色的击破数的多少而产生变化。如果击破数较低的话，则需要大量的マナ值，随着击破数逐渐增加，制作所必须的マナ也会逐渐的降低。

转生

在议题中有一个名为“转生”的提案。所谓的转生，就是让角色习得新的职业，从Lv1级开始重新培养。如果把已经培养到一定级别的角色转生的话，即使同样是LV1也会比没转生之间相比能力更强一些，每次升级的时候，能力值的成长也会显著提高。而习得的魔法和武器的专用技能则根据转生的时候所选择的类型“技能继承度”来决定是否被继承。所谓的技能继承度就是魔法和特殊技的熟练度所继承的概率。素质类型越高，技能继承度也就越高，但是最高的类型“天才”也不能100%的完全继承所有的技能。此外，即使继承度再高，在特殊技当中角色的固有技也是无法继承的。根据以上这些要点，有计划的反复转生，即可培养出更强力的角色。如果不在乎时间和辛苦的话，想培育出习得全部魔法和武器专用技的角色也并非不可能。

议会提案

满足一定条件之后，在议会中可以提案的愿望也会不断增加。需要议员通过的提案，必须要经过议员们投票之后才能决定这个提案是否可以通过。根据议员的发言力不同，投票的点数也会发生变化，所以即使赞成的议员人数过半，该提议也不一定能通过。必须要当赞成点数高于反对点数时，提案才会被通过。



议会表决

既然是恶魔，为了让自己的愿望通过议会表决可以不惜一切卑劣手段。首先要在表决前了解议员们的情报。（在议会进行中可以把光标选择到议员身上查看状态）发言力较高的议员（也就等于是级别高的议员）否定提案的时候，就给他送东西吧，或许能增加好感度。把光标移动到想赠送物品的议员身上再按圈键之后，就可以从道具袋中选择赠送物品。在道具中也有专门用于在议会中使用的道具，必须灵活使用。如果通过贿赂发言力较高的角色的话，可以得到很高的赞成点数。但是，如果赠送他们讨厌的物品的话，反而会有消极效果。所以还是挑选议员们喜欢的物品赠送为上。各名议员对我方的好意或恶意，均可以保留到下一次，所以赠送物品给他们绝对不会白费。一切准备完毕以后，按三角键打开菜单即可选择“评选开始”或者“返回根据地”。如果对自己的提案没有信心的话，退出议会也是一种手段，但是消费的マナ却无法挽回。此外，由于恶魔都有着多变的性格，所以即使评选之前议员对自己是好意态度，也不能保证100%会赞成我方的提案。但是，自己已经贿赂了对方那么多，在评选过程中仍然被否决的话，是绝对不可原谅的吧。这种时候就要选择“武力说得”来制服对方了。选择这个指令之后就会立即进入战斗，请对那些投反对票的议员尽情的使用武力吧。如果不慎对赞成自己的议员做出攻击的话，他们就会立即变成反对派，这一点必须要注意。当然，出击队员最大只能派10人参战，全员战斗不能的话就会GAME OVER。击破了全部的反对议员的话，自己的提案就能通过。但是，自己打倒的议员在下次议会的时候会比以前反对的更加顽抗，所以请提前做好心理准备。

议员的特性

构成暗黑议会的议员也有着种族、派别之分。各个派别都有着自己的特征，也会影响到提案的通过与否。幽灵党派的发言力比较低，石头人党派的发言力比较强。各种党派的议员中也有着比如评决时喜欢睡觉？讨厌贿赂的人存在。此外，也有着发言力相同的种族本身就是对立关系。所谓的议员，本身就是恶魔，不仅有时候喜欢睡觉，有时候也会喝醉等。睡着了的议员即使之前送过贿赂也无法生效，评决时只能视为弃权。而喝醉酒的议员有时候会说出言行不一致的话语，所以之前送的礼也会白费。对付这种议员就要使用议会专用道具了，比如让议员睡着、喝醉的道具、以及让议员清醒的道具等。最后，在议员中也有着被称为“传说の议员”的对评决起到极大影响力的议员存在。如果收买了他们为我方说话的话，绝对会放心许多吧。

犯罪前科

在第三话的第三关“亡き骸の园”通过之后，就会出现各种罪状，之后只要通过道具界之后就会被冠名这些罪状。能力值过多的罪状，只要通过装备达到特定能力即可，只要蒙上了罪状，在道具界受到制裁之后，角色即可加上前科点，可以进行某些特定的提案。注意如果犯有前科的角色在搬起或者被搬起状态中，同样状态的其他角色也会加上前科。前科不仅在达成时会有额外的奖励，而且没上升一点前科都会获得1%的经验值。而且，似乎前科值越高，从商店购买道具时价格就越便宜。此外，前科每上升1点，提案的通过率似乎也会提升1%？不过，在里世界里，有过前科的角色无法破坏暗黑太阳，而且前科似乎也会对通关结局有所影响。

攻略研究

通常议题提案一览表

议题	可决率	必要マナ	说明	条件
议员一览を见たい	—	0	查看迄今为止参加议会的议员情报	初始
新しいキャラクターを作る	—	1～	制作新的泛用角色	初始
キャラクターを削除する	—	0	删除角色，注意角色身上的装备也会消失	初始
名前を变えたい	—	0	更改角色的姓名（固定角色除外）	初始
转生する	—	100	从Lv1开始重新修行	初始
プリニーに转生して罪を偿う	—	100	转生成普利尼赎罪	初始
お店にもっと高い物が欲しい	普通	30～	可以买到更好的物品。	初始
お店にもっと安い物が欲しい	高い	30～	可以买到廉价、便宜的物品	初始
敌をもっと强くして欲しい	普通	100～	出现的怪物等级提升20%（最大20个阶段）	初始
敌をもっと弱くして欲しい	高い	10	出现的怪物等级降低20%，但是，无法下降到基本值以下	初始
～も买いたい	普通	30	可以从商店购买到特定的物品(分为ベルト、くつ、めがね、ギブス4个种类)	初始
反击回数を增やす	普通	300	反击回数增加1次（1名角色仅限一次）	初始
移动力を增やす	普通	500	移动力增加1(1名角色仅限一次)	初始
名前に汉字も使いたい	普通	500	泛用角色的名字可以使用汉字	マナ500以上
タフガイを作りたい	普通	10	可以创建重骑士角色	枪系武器熟练度达到3以上
恶人を作りたい	普通	10	可以创建咎人系角色	我方队伍里有犯过前科的队员存在
调教师を作りたい	普通	10	可以创建魔物使い系角色	在起始地点抓捕一名魔物型敌方角色
怪しいジジイを作りたい	普通	10	可以创建贤者系角色	破坏500个以上的水晶
グラマー美女を作りたい	普通	10	可以创建魔法剑士系角色	剑和杖系武器熟练度达到3以上
忍者を作りたいでござる	普通	20	可以创建男性忍者角色	拳和剑系武器熟练度达到5以上
くの一を作りたいでござる	普通	20	可以创建女性忍者角色	拳和杖系武器熟练度达到5以上
夕日の似合う男を作りたい	普通	20	可以创建铳系角色	铳系武器熟练度达到5以上
东洋の剑士を作りたい	普通	20	可以创建剑系角色	剑系武器熟练度达到5以上
爱の狩人を作りたい	普通	20	可以创建弓箭系角色	弓系武器熟练度达到5以上
最强の战士を作りたい	低	500	可以创建魔人系角色	完成1周目
经验值を3倍もらう	普通	50	最初打倒的敌人经验值变为3倍。对提案者以外的角色同样有效,但是效果仅限1回。	初始
ボーナスゲージUP	普通	50	下一次的战斗时会以奖励槽为1的状态下开始	初始
プリニーデー	普通	50	下一次的战斗中只能派普利尼出击，但是获得稀有道具的概率大幅提升	初始
军资金が欲しい	超低	10	从议员手中获得金钱	初始
练武の洞窟へのゲートを开く	低	700	可以前往“练武の洞窟”关卡	マナ700以上
别魔界の魔王にケンカを売る！	普通	5000	可以前往“别魔界の魔王に挑战!”关卡	第1话
エンディングが见たい！	普通	400	可以前往“エンディングが见たい!”关卡	第1～9话中游戏20小时以上
ニジレンジャー再び	普通	200	可以前往“ヒーローショー开催”关卡	第12～13话
别魔界の魔王と战いたい！	低	600	可以前往“别魔界の魔王降临！”关卡	第12～13话中游戏40小时以上
宇宙最强の魔王に会いたい！	低	3000	可以前往“ファントム・キングダム”关卡	完成里关卡10个以上
超魔王バールに会いたい！	低	9999	可以前往“バール城”关卡	完成里关卡25个以上
别ゲームの主人公と战いたい！	低	100	可以前往“暑中见舞い申し上げます”关卡	犯有前科33点以上,且二周目以后
堕ちた圣女の封印を解く！	低	500	可以前往“圣パプリカ王国迹”关卡	犯有前科66点以上、二周目以后、第1～9话中
谜の封印を解き放ちたい！	超低	1500	可以前往“ビューティキャッスル”关卡	犯有前科99点以上
议员になりたい	普通	200	成为暗黑议会议员候补(阿德尔专用)	初始
议员としての发言力を上げたい	普通	20	提升阿德尔的发言力(阿德尔为议员时专用)	阿德尔成为暗黑议员时
暗黑议会に出席	—	0	可以出息暗黑议会（阿德尔为议员时专用）	阿德尔成为暗黑议员时

议员资料一览

党派名	发言力	特征	议员等级
プチオーク党	10	优待女性角色	5～180
ゴースト党	10	50%概率会在议会中睡觉	5～180
モスマン党	50	优待魔物型角色	20～280
白龙党	50	拒绝贿赂，且议会道具无效	20～280
ウッドゴーレム党	100	无	45～700
バキエル党	100	一定会喝醉酒	45～700

道具界系统详解和全住民资料

何谓道具界

所谓的道具界指的就是在道具中所存在的异世界。在道具界里寄宿着许多住民，他们大多都是些坏人，所以即使消灭他们也没关系。但是，他们的实力非常强劲，如果不事先修炼自己的等级而贸然挑战的话肯定会被轻易消灭。而且,如果想进入身上的装备品的道具界的话,必须要将该装备由角色身上卸下才行。也就是说要进入这个道具的道具界,是不可能携带着这个道具的。请一定要提前准备好备选的装备品。

道具的状态

所有的道具都有一项表示能力的状态值。下面编者大致说明一下道具状态的阅览方法：NaNity表示的是道具的稀有度。即使是同样的道具，该项值越低则表示越珍贵，道具的附加能力也较高。LV表示的是道具的级别，越往下进一层道具界,该道具的等级就会提升1级。POP表示的是寄宿在道具里的好住民的人口容量。HP~NES都表示该装备附加的能力值。例如："SP屋7"则表示加上道具本身的能力值，有一位提升7点SP的住民而不是有7位提升SP的



住民。"毒屋"就是拥有攻击敌人时附加毒属性的能力，"耐毒屋"则表示提升对毒属性的耐性。第一页显示的是这个住民的能力加算值。这些数值即使在同一个道具当中，也会根据NaNity和住民的能力不同而产生变化。购买道具的时候，请一定要先确认道具的状态值，购买能力最优秀的道具吧。

提升道具的等级

进入道具界之后，每前进一层，道具的等级就会升一级。虽然越往下层前进，等级就会提升，不过敌人的实力也会逐渐增强。因为没有必要消灭每一层的全部敌人，所以感觉到形势不妙的时候，还是赶快朝下一层的入口移动吧。此外，不进入道具界第10层的话是无法回到魔王城的（使用道具デール除外）。所以进入之前还是做好准备工作为上。如果回到村庄之后,再次进入道具界的话，可以接着上次退出的层数继续挑战,所以请努力朝最下层前进吧!

寻找イノセント

与邪恶住民ノートリアス相对的，道具界里的善良住民被称为イノセント。在道具状态栏会显示出道具的"ATK屋"、"DEF屋"等项目，这就表示该道具的道具界里存在着增加攻击或防御的イノセント。例如"ATK屋4"则表示存在着增加该道具的4点攻击力的イノセント的意思。如果在道具界中遇到他们的时候，他们将以既不是我方也不是敌方的第三势力的身份出现。在道具界中发现并击倒他们之后，他们就会服从我方。一旦他们服从的话，道具的能力就会得到提升，从而发挥更大的威力。此外，让他们服从之后，也可以让他们移住到别的道具里。

攻略研究

住民移住

打倒イノセント的话，在道具界的菜单里就能让他移住到其他的道具里。让イノセント拥有的能力转移到其他道具里，也就是所谓的“道具合成”。但是，在道具界里都有着人口容量，所以在移住的时候不能超过每个道具的容量限制。例如在道具状态栏的最下方显示“Pop.3/6”的话，就表示现在已经有了3名住民，容量上限是6人。人口容量会根据道具的稀有度高低而产生变化。

住民合体

在已经达到人口容量最大的时候，可以让住民合体来进行整理。首先选择道具界菜单的住民合体指令，然后再选择想要进行住民整理的道具。住民的合体只有在同一个道具界里有同样职业的住民复数存在时才可以使用。住民合体的目的就是为了整理强化装备。让同样职业的住民合体，再空出人口容量来让新的住民去移住，从而得到强化道具的效果。不过，原本是没有收服状态的住民如果和已经收服的住民合体的话，原先的已服从住民也会变回没有服从的状态。为了挖掘道具的能力，必须再次前往道具界收服一次他们才行。当然，如果合体的两个住民都是已收服状态的话则可不必操心了。反复进行住民合体、移住即可打造出更强力的装备。

Rarity

Rarity表示的是道具的稀有度。在道具状态里表示的Rarity值越低，则表示该道具越珍



贵。其中也有被称为Rare或Legend的非常稀少的珍贵道具。这两种道具的能力值非常高，而且人口容量也非常大。此外，道具界的层数也比较深，所以可以提升的等级上限也更高。所以还是尽可能的收集稀有道具吧。

不可思议的小屋

在道具界中除了前往下一层的入口之外，还有着其他的入口，那就是不可思议小屋的入口了。不可思议小屋也有着不同的种类，比如有医院的小屋、购买该层的分数奖励的小屋等。不过，这些小屋也不一定全部都是有利的场景，毕竟这里是魔界。

住民村

道具界里的住民们也有自己居住的村子，村子里也有着“道具议会”存在，可以实现一次提高道具的能力上限的提案。当然，也不一定每次都能通过，注意这些提案只能使用一次，所以一定要考虑清楚。

道具界住民及效果一览表

住民名	数值影响	能力变化	最大值(服从时)
HP屋	能力加成	额外增加道具提升的HP值	19998
SP屋	能力加成	额外增加道具提升的SP值	19998
ATK屋	能力加成	额外增加道具提升的ATK值	19998
DEF屋	能力加成	额外增加道具提升的DEF值	19998
INT屋	能力加成	额外增加道具提升的INT值	19998
SPD屋	能力加成	额外增加道具提升的SPD值	19998
HIT屋	能力加成	额外增加道具提升的HIT值	19998
RES屋	能力加成	额外增加道具提升的RES值	19998
たくましい屋	能力加成	额外增加道具提升的ATK和HP值	19998
すばしっこい屋	能力加成	额外增加道具提升的ATK和SPD值	19998
がんばり屋	能力加成	额外增加道具提升的ATK和INT值	19998

住民名	数值影响	能力变化	最大值(服从时)
ねらいうち屋	能力加成	额外增加道具提升的ATK和HIT值	19998
あたまいい屋	能力加成	额外增加道具提升的INT和SP值	19998
がまんづよい屋	能力加成	额外增加道具提升的DEF和RES值	19998
毒屋	发生率上升%	攻击时附加毒属性效果	100
眠り屋	发生率上升%	攻击时附加催眠效果	100
マヒ屋	发生率上升%	攻击时附加麻痹效果	100
ど忘れ屋	发生率上升%	攻击时附加遗忘效果	100
堕落屋	发生率上升%	攻击时附加堕落效果	100
クリティカル屋	发生率上升%	提升必杀率	100
裁判屋	裁判入口存在层数	可以前往裁判所	合体不可
耐毒屋	发生率减少%	提升毒属性耐性	100
耐眠り屋	发生率减少%	提升催眠耐性	100
耐マヒ屋	发生率减少%	提升麻痹耐性	100
耐ど忘れ屋	发生率减少%	提升遗忘耐性	100
耐堕落屋	发生率减少%	提升堕落耐性	100
耐炎屋	耐性值	提升炎属性耐性	100
耐风屋	耐性值	提升风属性耐性	100
耐水屋	耐性值	提升水属性耐性	100
ヘル増加屋	上升率%	打倒敌人时获得的金钱增加	300
マナ増加屋	上升率%	打倒敌人时获得的マナ点数增加	300
技上达屋	上升率%	特殊技的熟练度上升率提升	300
武器上达屋	上升率%	武器的熟练度上升率提升	1900
レアリティ屋	上升值	额外增加道具的稀有度	300
仲人屋	剧情发生率	可以让イノセント结婚	100
イノセント教师屋	剧情发生率	可以育成イノセント	100
(角色名)大好き屋	上升率%等	全能力值少量提升,根据职业特性强化	25

不可思议小屋效果一览表

不可思议小屋名	内容
魔界病院部屋	可以回复HP和SP
レアショップ	可以购买各种道具，包括一些稀有道具和非卖品等，所售的商品和该层的奖励品相同
携带电话屋	可以购买手机
议会アイテム屋	可以购买暗黑议会专用道具
マナポーション屋	可以购买マナポーション系道具
秘传书屋	可以购买各种秘传书，2周目以后出现，但概率极低
宇宙银河デパート	レアショップ、携带电话屋、议会アイテム屋、マナポーション都有
ぼったくりバー	可以花费10000HL，或者让现在的HP和SP减半，可以让下一个场景奖励槽提升一次
占い部屋	根据占卜的结果让等级提升（大吉+10、吉+3、凶-3、大凶-10）
はぐれイノセント部屋	可以让服从状态的住民レアリティ屋加入任意道具中
お宝部屋	可以获得一个Legend宝箱和2个Rare宝箱
お宝番人部屋（小）	可以和守护宝箱的ドラゴン战斗（Legend箱×1）
お宝番人部屋（中）	可以和守护宝箱的ドラゴン战斗（Legend箱×1、Rare箱×1）
お宝番人部屋（大）	可以和守护宝箱的ドラゴン战斗（Legend箱×1、Rare箱×2）
モンスター部屋	可以和7名敌人战斗（2回合限定），胜利的话可以让等级提升
オーク界贼团アジト	可以和オーク界贼团对话，有两个Rare宝箱
ハンター界贼团アジト	可以和ハンター界贼团对话，有两个Legend宝箱

攻略研究

水晶系统详解及水晶地形效果

在战斗中地图上用各种颜色加以区别的地形被称作水晶地形，水晶地形上都有控制着这个地形的水晶球。例如，假如攻击力+50的水晶球位于红色地形上的情况下，身在红色地形上的所有角色都会得到攻击50%的额外能力加成。水晶球有着有利和不利的各种不同效果，对于新手来说，破坏这些带有负面效果的水晶球也不算太难。水晶球一旦被破坏的话，水晶地形的颜色就会发生改变或者直接消失。合理的利用地形颜色变化，并且破坏全部水晶的话，即可得到额外的过关奖励点数。此外，在战斗中可以通过SELECT键开控制水晶地形显示的开关。

效果名	说明
回复20%	水晶地形上的角色每回合回复最大HP的20%
经验值+50%	打倒水晶地形上的角色时额外获得50%的经验值
ヘル+50%	打倒水晶地形上的角色时额外获得50%的金钱
マナ+50%	打倒水晶地形上的角色时额外获得50%的マナ值
攻击力+50%	水晶地形上的角色攻击力提升50%
攻击力−50%	水晶地形上的角色攻击力下降50%
防御力+50%	水晶地形上的角色防御力提升50%
防御力−50%	水晶地形上的角色防御力下降50%
炎属性+50%	水晶地形上的角色炎属性耐性提升50%
炎属性−50%	水晶地形上的角色炎属性耐性下降50%
风属性+50%	水晶地形上的角色风属性耐性提升50%
风属性−50%	水晶地形上的角色风属性耐性下降50%
水属性+50%	水晶地形上的角色水属性耐性提升50%
水属性−50%	水晶地形上的角色水属性耐性下降50%
移动力+1	水晶地形上的角色移动力上升1
回避	水晶地形上的角色回避力上升
攻击回数+1	水晶地形上的角色通常攻击和魔法攻击回数增加1回
敌强化+50%	水晶地形上的敌方角色全能力值提升50%
超敌强化3倍	水晶地形上的敌方角色全能力值提升200%
ダメージ20%	水晶地形上的角色每回合减少HP最大值的20%
味方ダメージ20%	水晶地形上的我方角色每回合减少HP最大值的20%
进入禁止	水晶地形无法通过，且投掷无效
持ち上げ禁止	水晶地形上的角色无法使用搬起指令
色变化禁止	在水晶地形上即使破坏其他颜色的水晶球，颜色也不会发生改变
ワープ	水晶地形上的角色每回合随机传送
一击死	水晶地形上的角色受到攻击时一击必死（MISS无效）
邻接攻击禁止	在水晶地形上无法使用邻接攻击
远距离攻击禁止	水晶地形上无法使用远程攻击
タワー攻击禁止	水晶地形上无法使用搬起/投掷攻击
无敌	水晶地形上的角色受到攻击不会损伤HP（毒属性攻击的伤害除外）
增殖	水晶地形上的角色部分敌我自动复制，复制的角色属于敌方
侵食	每回合水晶球控制的水晶地形逐渐扩大
沈默	水晶地形上的角色无法使用特殊能力
敌レベルアップ	每回合水晶地形上的敌方角色等级提升
ダメージ扩散	水晶地形上的角色所受的攻击扩散到同一势力的其他角色
ステージクリア	回合结束时，水晶地形上有我方角色的话将会直接过关
融合	水晶地形上的敌人随机合体
ダメージ反转	水晶地形上的角色回复和伤害值将会逆反

基本系统详解和战斗心得解说

—— 攻击方向 ——

战斗中最重要的就是掌握角色攻击时面对的方向了。在攻击对手的时候，一般正面比侧面，侧面比背面的攻击效果更为理想，构成的伤害值也更大。受到敌人攻击的时候，同样也要注意受到背面时所受的伤害值较大。此外，攻击的命中率也同样和角色面对的方向有关。所以在每次回合结束时一定要确认一下角色面对的方向，一定要调整到有利于我方的方向等待敌方的反击。

—— 关于反击 ——

角色受到通常攻击时有时会发动反击，状态栏里的COUNTER数值为1的角色能够发动反击1次，数值为2的角色能够发动反击2次。但是如果使用“防御”指令的话，角色的防御力虽然会大幅提升，但是会降低2次反击回数，这一点必须注意。攻击、特殊、防御以外的指令不会影响到反击回数，这一点大可放心。当然，敌方同样也会发动反击来攻击我方，所以还是事先查看一下敌方的反击回数资料再行动为上。

—— 能力值详解 ——

LV表示的是角色的等级，打倒敌人获得经验值的话就会不断的提升，等级提升之后其他能力值也会随之上升。COUNTER表示受到通常攻击时能够反击的回数，0的情况下则表明无法反击。MV表示的是角色的移动力，也就意味着角色的战斗中能够走几格的范围。随着装备鞋子的能力也会加成角色的移动力。JM是角色的跳跃力，关系到角色能否进入更高的地形，也和鞋子装备的能力有关。TW是角色使用投掷技能时的最大距离。HP表示角色的体力，HP为0的话就会陷入战斗不能状态，可以使用魔法、道具或者去医院解除战斗不能状态。SP表示角色的魔力，角色使用魔法和特殊技时都会消耗这项数值，也可以通过道具或者在病院来回复。ATK就是角色的攻击力，影响到物理攻击力，数值越高给敌人构成的伤害就越大。INT表示角色的智慧，影响到使用魔法时的威力，数值越高使用魔法的威力就越强。DEF表示角色的防御力，影响到受到敌人物理攻击时的抵抗力，数值越高受到的伤害值就越小。SPD表示角色的速度，影响到物理攻击的回避率和拳系武器的伤害。此外，SPD值较高的角色受到攻击时偶尔会显示“かすりヒット”的文字，表示攻击没有打中的意思。HIT就是角色的命中率，不但影响到物理攻击的命中率，还关系着弓箭、铳系武器的威力等。RES表示魔法防御，影响到受到敌人的魔法攻击时的抵抗力，数值越高受到的伤害就越低。此外，RES也关系到“ヒ—ル”魔法的回复量等。EXP就是角色的经验值，打倒敌人就会不断的增加。NEXT是角色提升到下一等级必备的经验值。マナ是角色在议会中提案是必要的发言力，打倒敌人即可获得。

—— 状态异常 ——

使用特殊效果的攻击可以令角色陷入异常状态。异常状态可以通过道具“妖精の粉”魔法“エスポワ—ル”或者在病院来回复。异常状态一共分为毒、睡眠、麻痹、遗忘、堕落5种。中毒的话每回合HP将会逐渐的减少，睡眠会让角色一定时间内无法行动，经过几个回合之后就会解除。角色中了麻痹的话会在使用道具解除之前永久无法行动，遗忘则是无法使用特殊技，最后的堕落不仅会让角色无法获得经验值，全部能力值也会下降20%。以上各种异常状态会根据角色的RES值发生变化，数值越高，中异常状态时的效果就越低。此外，道具上附加的能力也会影响到角色抵抗异常状态的能力，如耐眠り屋，耐毒屋等。

—— 连携攻击 ——

连携攻击是战斗中最常用的系统之一。在攻击敌人的时候，如果角色的周围有我方同伴在场的情况下，有时候就会发动连携攻击。发动的条件大致有以下几点：1，发动攻击的角色和敌人邻接，2，发动攻击角色与我方同伴邻接。只要符合邻接条件的情况下，即使已经行动完毕的角色也能够参加连携攻击。但是，角色如果使用特殊技或者枪、弓、统等武器离敌人有1格以上距离的时候，则无法发动连携攻击。此外，根据我方同伴之间的相性度不同，连携发动率也会产生改变。例如师弟关系角色的连携发动率比较高，也就是说连携和角色之间的相性度有着严密的关系。

—— コンボ（连击）——

对同一个敌人连续进行攻击被称为コンボ（连击）。如果连续攻击同一个敌人的话，下屏幕左下方就会显示出一个“combo~”的连击数。随着连击数不断增加，给敌人造成的伤害也会逐渐增大。如果同时发动连携攻击和コンボ的话，1回合之内秒杀强大的敌人也不再是梦想。想发动连击的时候，一定要连续对同一个敌人选择“攻击”或“特殊”等指令。如果中途攻击了其他的敌人的话，连击就会中断，这一点必须要注意。在

攻略研究

完成连击的时候，下屏幕右上角的BONUS奖励槽也会比通常攻击时提升的更多。BONUS就是每一关过关时得到的道具和金钱奖励等。每一关过关时具体能够获得什么道具可以按三角键打开菜单在ボーナス表里面随时查看。

—— 举起/投掷 ——

战斗指令中的举起、投掷也是非常重要的战术之一。举起、投掷是人类角色专用的指令，魔物型的角色则无法使用。举起就是将角色举起至头顶，然后选择投掷即可用十字键来将该角色按照决定的方向投掷到一定范围内的地图上。这个指令有以下几种用途：如果离敌人较远的情况下，可以配合同伴使用举起/投掷指令来将角色移动到更远的地方，按照顺序搬起多数的角色，可以一次性移动到更远的场所，在清除远处的障碍物时能发挥很大的作用。此外，举起棘手的敌人的话，也可以暂时封住对方的行动，同理，搬起我方角色的话也可以暂时躲过敌人的攻击。在搬起我方同伴的状态下攻击敌人时就会发动“タワー攻击”。其他还有各种各样的用法就看玩家们自己去摸索了。但是，投掷プリニー的时候，プリニー会发生爆炸，这一点必须要注意。此外，如果以举起同伴的状态下结束回合的话，举起的角色也会受到攻击。根据角色的能力不同，投掷的距离也有不同，有些地图的高低差太大，无法进行投掷，这一点必须注意。注意一旦执行投掷指令以后，该回合内就无法再次使用“攻击”和“搬起”指令。

前科系统详解和罪状详细资料

犯过罪状的人就属于有前科的人，对恶魔来说，犯有前科是一种荣耀。不仅在角色图标上会加上红色的标记，而且会有额外的奖励效果等。罪状一共分为“みんなの罪”和“个人の罪”两种。角色个人犯下罪状的情况下，如果角色已经死亡，则无法继续获取罪状。制压玩家达成触发罪状的条件即可接到罪状通知。已经翻过一次的罪状，再次达成条件时也不会再次犯罪。当然，如果对自己的罪状感到羞愧而准备赎罪的话，可以通过暗黑议会里的“転生して罪を償う”指令来让角色改过从新。

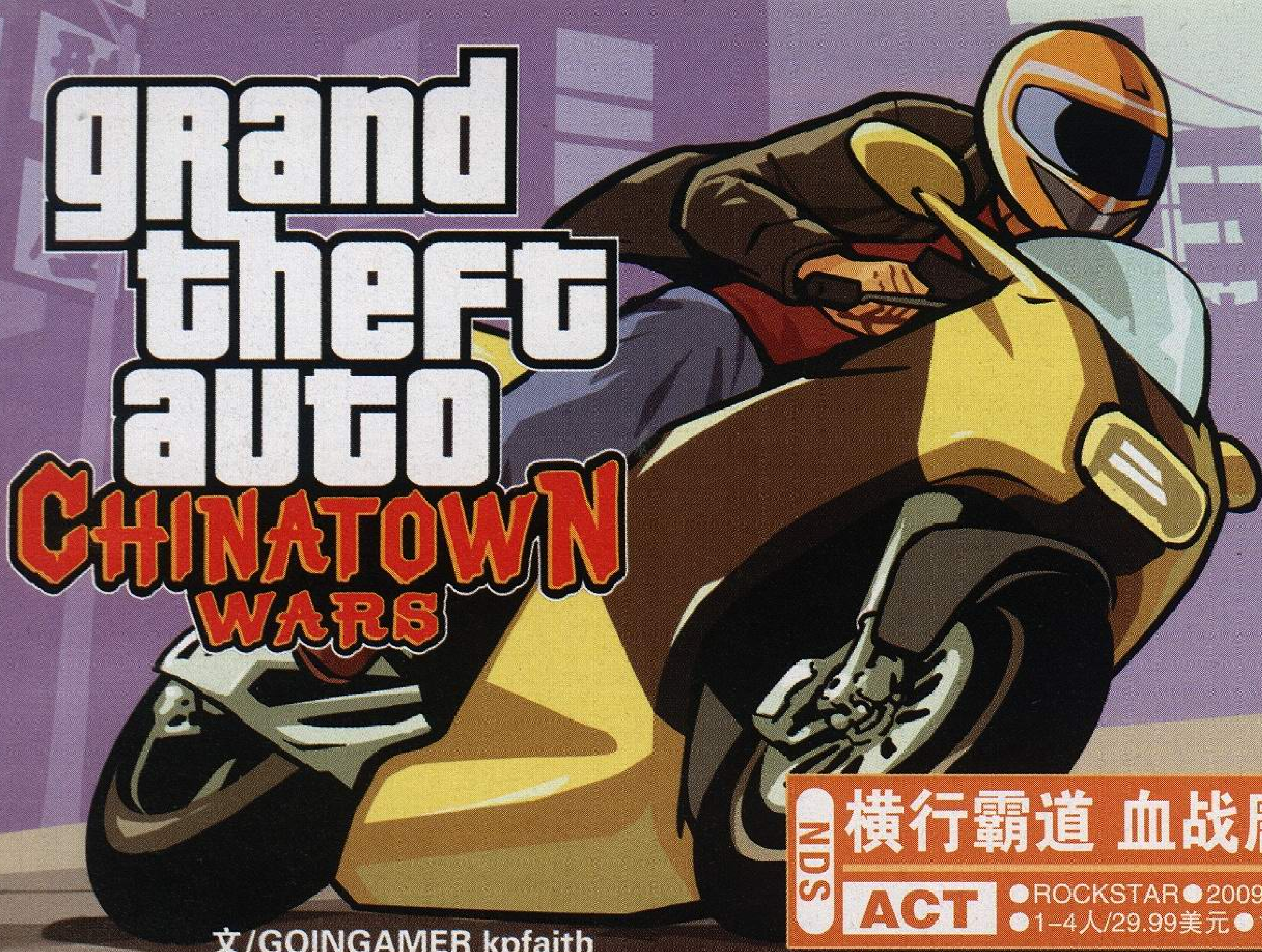
“みんなの罪”罪状一览

前科名	条件	前科	奖励品
存在自体が罪	“亡き骸の园”过关	1	ダークロザリオ
2周目の罪	进入2周目	10	ノーブルローズ
プレイ时间长すぎの罪	游戏时间达到100小时以上	15	食神パフエ
お金持ちの罪	拥有金钱1亿HL以上	10	10000マナ
キャラメイク制霸の罪	可以创建全部角色（全怪物击破＋全角色创建提案通过）	10	黄昏の石版
力ずくで解决しすぎの罪	在议会中武力解决30次以上	10	冷やし中华
敌を捕まえすぎの罪	在起始地点抓捕敌人15次以上	10	妖魔の石版
カーチス呼びすぎの罪	召唤カーチス30次	10	レーザーブレード
虹レンジャー呼びすぎの罪	召唤虹レンジャー30次	10	ミラクルバスター
アクターレ呼びすぎの罪	召唤アクターレ30次	10	男のグーパン
バール杀しの罪	击破バール或使用手机召唤出アクターレ	10	アルカディア

“个人の罪”罪状一览

前科名	条件	前科	奖励品
LV上げすぎの罪	Lv20以上	2	50000HL
HP多すぎの罪	HP500以上	2	50000HL
SP多すぎの罪	SP250以上	2	50000HL
ATK多すぎの罪	ATK200以上	2	50000HL
DEF多すぎの罪	DEF200以上	2	50000HL
INT多すぎの罪	INT200以上	2	50000HL
RES多すぎの罪	RES200以上	2	50000HL

前科名	条件	前科	奖励品
HIT多すぎの罪	HIT200以上	2	50000HL
SPD多すぎの罪	SPD200以上	2	50000HL
相当LV上げすぎの罪	Lv200以上	6	2000000HL
相当HP多すぎの罪	HP5000以上	6	2000000HL
相当SP多すぎの罪	SP2500以上	6	2000000HL
相当ATK多すぎの罪	ATK2000以上	6	2000000HL
相当DEF多すぎの罪	DEF2000以上	6	2000000HL
相当INT多すぎの罪	INT2000以上	6	2000000HL
相当RES多すぎの罪	RES2000以上	6	2000000HL
相当HIT多すぎの罪	HIT2000以上	6	2000000HL
相当SPD多すぎの罪	SPD2000以上	6	2000000HL
超LV上げすぎの罪	Lv2000以上	10	500000000HL
超HP多すぎの罪	HP50000以上	10	500000000HL
超SP多すぎの罪	SP25000以上	10	500000000HL
超ATK多すぎの罪	ATK20000以上	10	500000000HL
超DEF多すぎの罪	DEF20000以上	10	500000000HL
超INT多すぎの罪	INT20000以上	10	500000000HL
超RES多すぎの罪	RES20000以上	10	500000000HL
超HIT多すぎの罪	HIT20000以上	10	500000000HL
超SPD多すぎの罪	SPD20000以上	10	500000000HL
转生しすぎの罪	转生10回以上	16	赤い月の弓
敌倒しすぎの罪	敌100体以上击破	2	仙丹
やられすぎの罪	战斗不能20回	2	筋肉スピリッツ
味方倒しすぎの罪	击破己方20人以上	2	外道の石版
连携しすぎの罪	连携回数100以上	6	ふくろだたき
コンボしすぎの罪	连击数达到100以上	4	鬼の金棒
タワ一攻击しすぎの罪	搬起/投掷攻击达到100次以上	6	タワーシールド
プリニ一投げすぎの罪	投掷普利尼20次以上	3	プリニ一スタッフ
パネル破坏しすぎの罪	破坏水晶球500个	2	スターオーブ
ダメージ与えすぎの罪	给敌人构成1000点伤害以上	4	斗魂ベルト
男好きの罪	创建男性弟子10人	2	500マナ
女好きの罪	创建女性弟子10人	2	500マナ
ブリーダ一の罪	创建魔物弟子10人	2	500マナ
弟子育てすぎの罪	人间角色弟子Lv100	4	5000マナ
トップブリーダ一の罪	魔物角色弟子Lv100	6	5000マナ
拳を极めし罪	拳系熟练度达到15以上	12	拳の秘传书
剑を极めし罪	剑系熟练度达到15以上	12	剑の秘传书
枪を极めし罪	枪系熟练度15以上	12	枪の秘传书
弓を极めし罪	弓系熟练度达到15以上	12	弓の秘传书
铳を极めし罪	铳系熟练度达到15以上	12	铳の秘传书
斧を极めし罪	斧系熟练度达到15以上	12	斧の秘传书
杖を极めし罪	杖系熟练度达到15以上	12	杖の秘传书
炎魔法を极めし罪	炎属性魔法全习得＋熟练度合计15以上	12	エクソダス
风魔法を极めし罪	风属性魔法全习得＋熟练度合计15以上	12	エクソダス
水魔法を极めし罪	水属性魔法全习得＋熟练度合计15以上	12	エクソダス
星魔法を极めし罪	星属性魔法全习得＋熟练度合计15以上	12	エクソダス
回复魔法を极めし罪	回复魔法全习得＋熟练度合计15以上	12	森罗万象オーブ



游戏系统简介

基本继承了360版GTAIV的游戏系统，游戏以主角黄初到自由市，为了替父报仇、夺回被劫的宝剑而展开游戏。

游戏通过不断完成任务来推进游戏的主线剧情发展。同GTAIV相比，分支任务相对比较少，并且游戏没有了多结局。

不过，借助NDS屏触的特殊操作，游戏强化了任务的完成方式和种类，以更有趣更多样的形势展现了每个任务。

另外，游戏中突出使用PDA进行各种系统操作、了解任务内容、获取相关情报等等。

游戏中，主角会不断受到各种短信。其中红色短信代表紧要信息，通常都和主线剧情推进相关，每个信息都和一段小的剧情及任务相关联，这里我们称为主线任务。

黄色短信，通常为毒品交易商的供求信息、网上购买商品的发货确认信息以及一些广告垃圾信息。

接受短信息，前往目标提示点，发生剧情，开始任务并完成任务后再次接受新的短消息，以上便是本作的游戏基本流程。

游戏基本界面

在通常游戏状态下，上屏显示了实际游戏画面，下屏左上角红色按钮就是PDA系统，正上方表示游戏时间，下屏左边圆圈标记主角所处的位置，点击圆圈可进入地图定位系统GPS。圆圈周围细环代表了主角的血量。

下屏右侧是主角的攻击手段切换，点击拳头图标后可进行任意选择。

下屏的右下角3个图标分别是任务描述、短消息查看以及游戏状态。这些将会在接下来的PDA功能中详细介绍。





一切操作的源泉——PDA

点击左上角的红色PDA按钮就可进入PDA系统界面，整个PDA分为任务描述(Brief)，邮件查询(Email)，联系人(Contacts)，游戏进展状态查询(Stats)，多人游戏联机模式(Multiplayer)，系统设定(System)，播放音乐(Music Player)，交易信息(Trade Info)，

购买武器枪械(Ammu-Nation)，地图定位系统(GPS)。

任务描述(Brief)：在游戏进行中，可随时查看任务的相关对话、任务下一步的目的地、接下来的任务内容。通过任务描述，可以获取当前任务的详细情况。

邮件查询(Email)：效果同游戏界面点击邮件图标，可查看各类短信消息。

联系人(Contacts)：游戏相关的关键人物查询。如果地图中有该人物的提示点，点击这里可直接定位前往该人物的路线。

状态查询(Stats)：游戏完成度、交易统计、收支统计、战斗统计、资产统计等等的查询。

下面我们详细说明下各个状态的含义及达成方法：

进入状态菜单后，从上到下依次是综述(General)、Crimes(犯罪纪录状态)、Vehicles(车相关的纪录)、Money(钱相关的状态)、交易状态(Trading)、战斗(Combat)、分数状态(Scores)

多人联机模式(Multiplayer)：可以与同伴联机，共同进行合作或者对抗的迷你游戏。

交易统计(Trade Info)：(Inventory)能够查询当前拥有的毒品、(Turf Map)毒品交易商的分布图查询、接下来3个图标都是具体的交易情况描述。

购买武器枪械(Ammu-Nation)：按照枪械种类分类，选择完毕后，点击右上的购物车付款，购买的商品将会送到离当前位置最近的Safe House门口。玩家需要到那里拾取获得。

地图定位(GPS)：上屏显示完整的自由市地图，下屏左侧从上到下分别是人物定位、重要场所定位和个人自由常用定位点。人物和场所定位，双击后都可直接定位路线。

五角星形图标，当我们双击地图上任意地点(非场所非人物)，出现绿色线路后，在点击五角星形图标，里面会出现这条线路的纪录，点击它就可以将该地点加入常用定位点。

关于分支任务

在自由市的角落隐藏着一些NPC(蓝色的小人)，靠近他们后，就可以接受任务。

—— Marcy ——

地点：Presidents City

内容：Marcy想追求刺激的感觉，这个任务就交给中国男孩黄了，对话后上车，然后要保持高速狂飙，使得左上的兴奋槽不断提升直到满，随后送她回医院，任务完成。

—— Giorgio ——

地点：Cerveza Heights 就在主角第一个Safe House附近

内容：Giorgio想知道他的妻子是否背着他干什么勾当。他希望主角帮助他在他妻子的车身上安装窃听器。

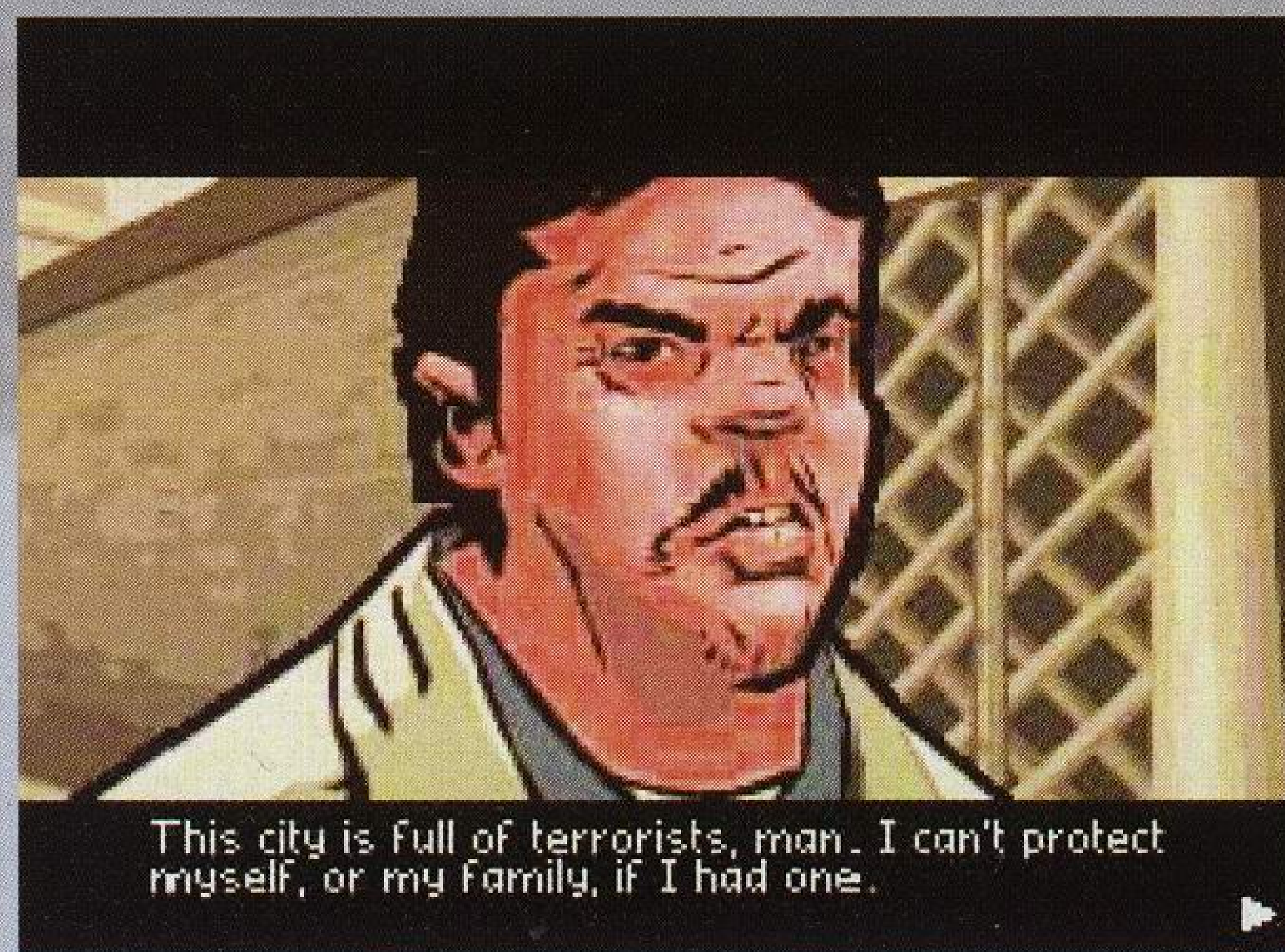
来到hove beach，走到提示点的车背后，按照提示装上窃听器，然后躲在一旁，看到他的妻子开车走掉后，任务完成。

—— Tommy ——

地点：Fortside

内容：Tommy为了自己和家庭的安全，需要买一些枪械，主角黄非常乐意帮助这个老好人

任务其实就是抢劫一辆红色押运车，攻击车到一定程度，驾驶员会下车攻击主角，干掉驾驶员上车后，将车开到目标地点交给Tommy完成任务。



—— Selma ——

地点：Little Bay

内容：Selma在自由市这个大都市完全迷路了，她需要人帮助他前往目的地。开车搭载他前往目标地点完成任务。

—— Wilhelm ——

地点：Steinway

内容：开车送Wilhelm前往拍卖会场目标地点即可。

攻略研究

Alonso

地点：Beechwood City

内容：Alonso找不到BUS站，带着这个人渣来到BUS站，看着他狂击BUS任务完成……

Selma

地点:Outlook Park

内容：上次帮助过的Selma竟然再次出现，对方竟然要求主角和她约会……

任务目的是甩掉这个丑婆娘……快跑上车快速脱离即可。

Cherie

地点：Northwood

内容：自己是道上混得没想到也会被人围攻，任务需要在众多女子枪手的

围攻下生存。全灭目标人物即可完成任务。

追捕通缉犯

如果顺利抢夺警车后，按Select就可以连接警察资料库，查取目前被通缉的罪犯资料。选择"Respond"后，即可开始通缉任务。

通常捕获罪犯结束案件的方法基本相同，无外乎全灭枪匪、干掉车匪等等，主要都是追车随后火拼。

例子：Car Jacking

地点：Fishmarket South

追踪红点，干掉3辆车上的全部劫匪，完成任务。

毒品交易

本游戏最好的挣钱方式是通过毒品买卖，获取差价直接挣钱。通过GPS的人物查询里面的Dealers可查询到每个交易商人目前的供求信息，其中箭头指向交易商代表对方需要购入，且可以高价卖给他；箭头指向外，表示该交易商正在低价处理物品。供求关系会随着游戏进展不断改变，每当有高价收购或者低价出售的交易需求时，交易商都会主动给主角发短消息通知。

移动的"宝库"

在自由市的街道上，经常会遇到有红色箭头的押运车。这种车无法直接开门抢夺车子，必须不断攻击到一定程度，驾驶员会自动下车攻击主角。

干掉他后，可开车到自己的Safehouse前，随后根据提示暴力法打开车门，可获得各种有价值的枪械、毒品、道具等等。

通缉等级

与其他前作作品相同，游戏中如果在警察视觉范围内犯罪或者攻击警察就会遭到通缉。本作共有六个等级，不同的等级意味着追捕主角的不同警察数量、不同的武器、不同的战斗单位。通缉等级的表现是通过右上角的星星数量来表示的，如果在通缉状态中，会出现黄色的星星，星星数量越多通缉的等级相应越高；如果星星处于闪烁中，意味着警察已经跟丢了，现在需要让主角找个地方躲避起来。

如果不幸处于通缉状态，共有3几种方法降低通缉等级：

1)最简单直接的方法，直接逃回Safe House，然后点击沙发存档后，再出来就可以恢复正常。

2)比较主动的方法，想办法破坏追击你的警车，再通缉等级的星星下面，显示着小的警车图标，每个通缉等级显示的警车图标数量不同。这表示在该通缉等级下，主角需要想办法破坏相应图标数量的警车就可以让通缉等级下降1个等级。比如，通缉等级6意味着你需要破坏总共21辆警车才可以逃脱。破坏警车的方法，通常都是在高速的追捕中，想办法引诱警车撞墙出事故。

3)快速潜入汽车翻新房，也可以直接从通缉状态中解除。但是需要进入的时候没有被警车发现。

各等级下的警力配备

Level1：警察出动的警力不多，遇到警察对方会试图逮捕你，同时警察的攻击方式以肉搏警棍为主。

Level2：警力增加，警察会直接使用手枪向你开火。

Level3：在警力警车倍增的基础上，警方会出动直升飞机攻击。

Level4：防暴警察出动，武器也上升为半自动冲锋枪。

Level5：FBI也加入对你的围捕中，会有源源不断的警察向你围拢过来。

Level6：最终通缉状态，警察将出动坦克来对于顽固的罪犯。不过和以往的GTA作品一样，因为坦克的驾驶仓是锁住的，所以无法劫持坦克。不过原来的作品坦克有旁门实在是让人无语啊……

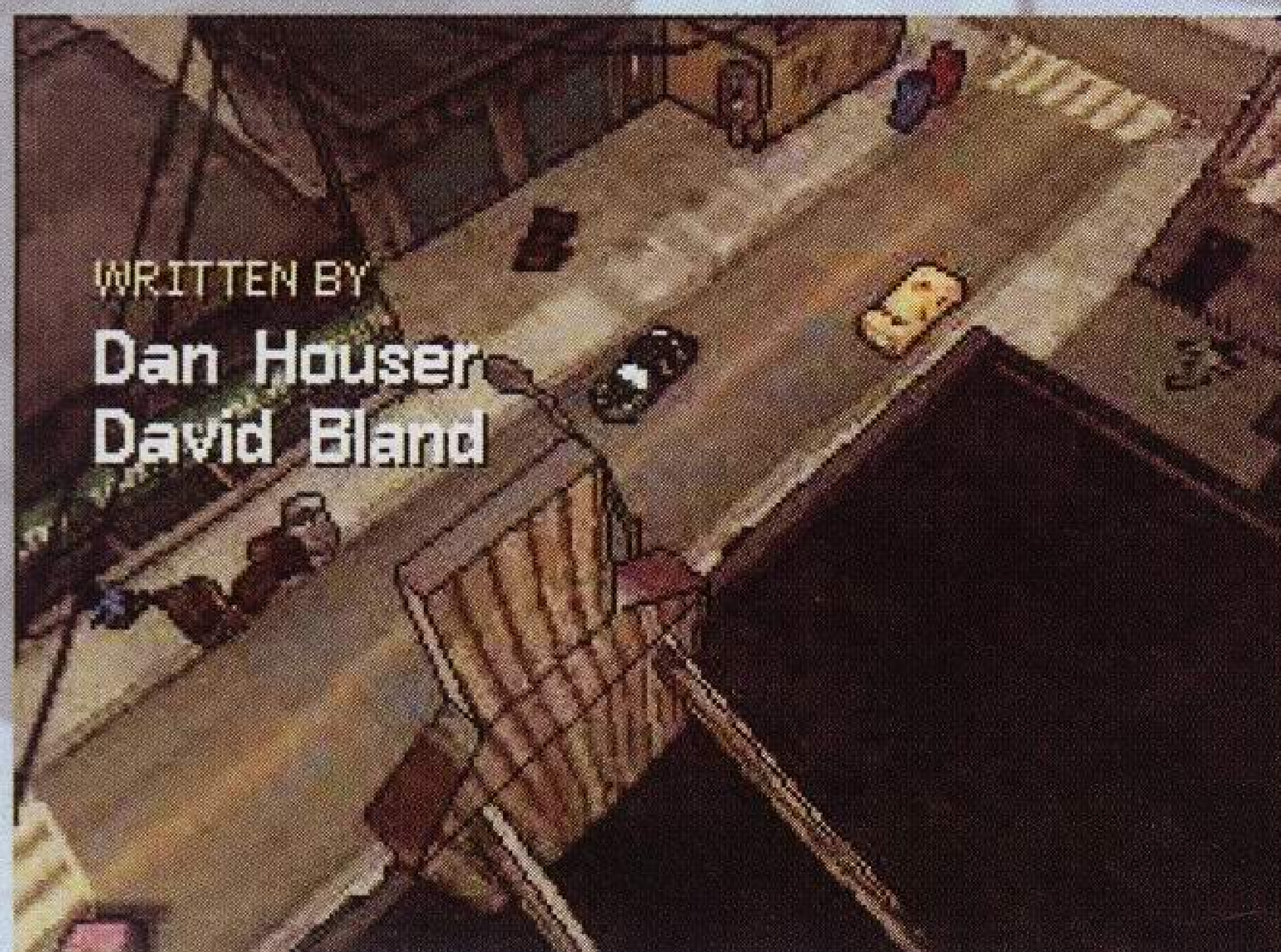
主线流程及全任务详细攻略

Survive the Kidnapping

剧情：一架客机正在飞往自由市，飞机上坐着游戏的主角-黄。黄的父亲被人谋杀了，虽然对于父亲的死，黄并不是太在意。但是，他不得不把家族遗留的宝剑“Yu Jian”交给新的接班人-黄的叔叔Kenny。就这样，黄踏上了自由市的大陆，本以为会舒舒服服的被人接送到叔叔的住处，却没料想，刚下飞机就遭到了莫名组织的狙击，黄头部中弹昏死过去。等到醒来的时候，发现自己已身处一辆陌生车内。

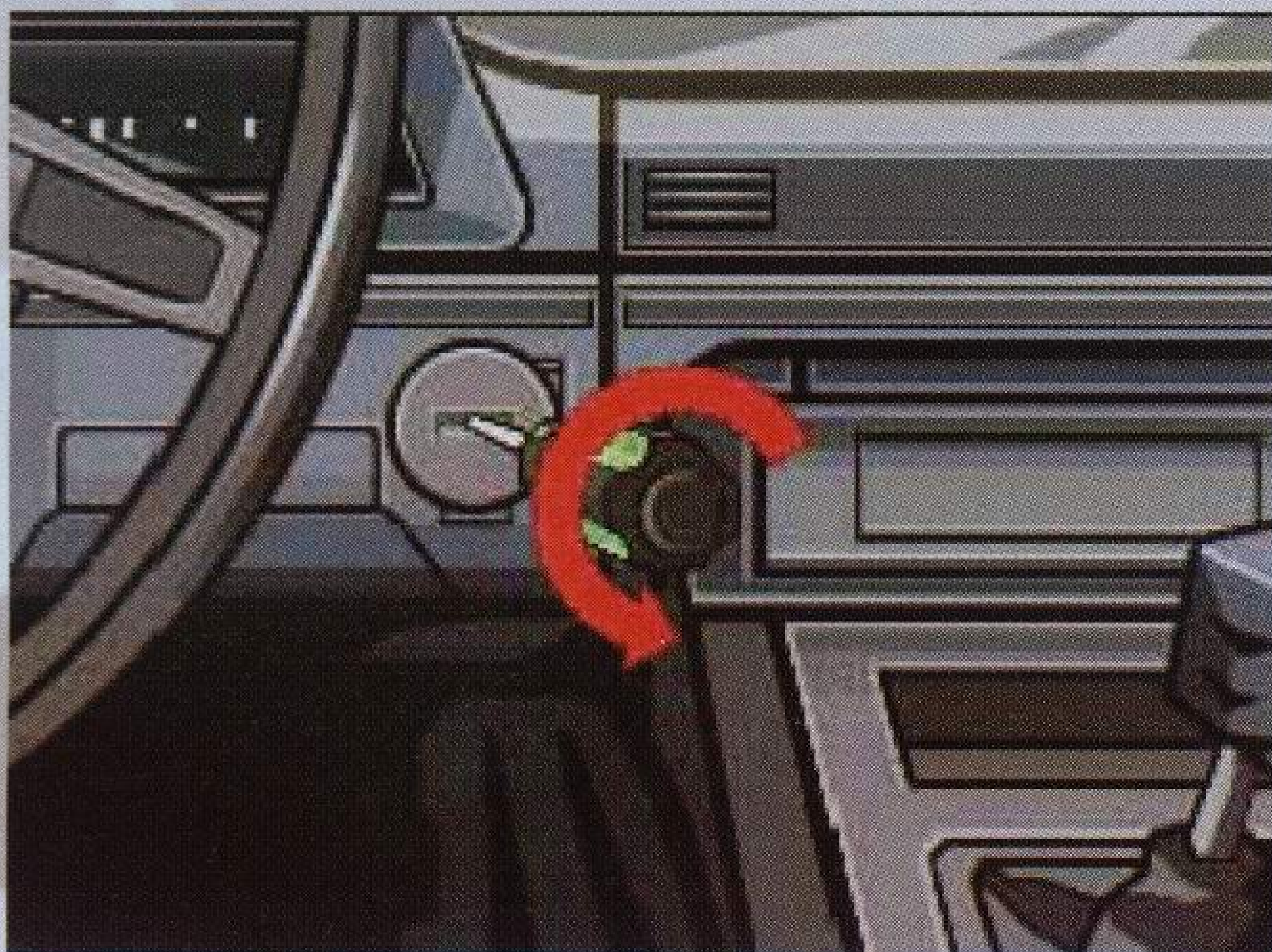
而前排2个人以为黄已经死亡，正在商量如何处置自己的“尸体”。黄决定暂时按兵不动，看看情况再说。

最后对方将车驶入海里，打算连车带人一起沉入大海。黄此刻开始脱逃任务，玩家自此可以开始操作主角了。



任务内容：用触控笔连续点击车前挡风玻璃，撞破车窗后，根据雷达提示游到岸边的提示点处。

上岸后黄决定先去Kenny叔叔家里。走到提示点处按叉进入车内，随后点取螺丝刀不松移



动到车的钥匙口处，根据提示左右不断旋转画圈，不同方向转动几次，汽车马达开动，B加油前进，Y倒车，X上下车。开车来到提示点附近，按X下车走到提示点上，任务完成，切入剧情。

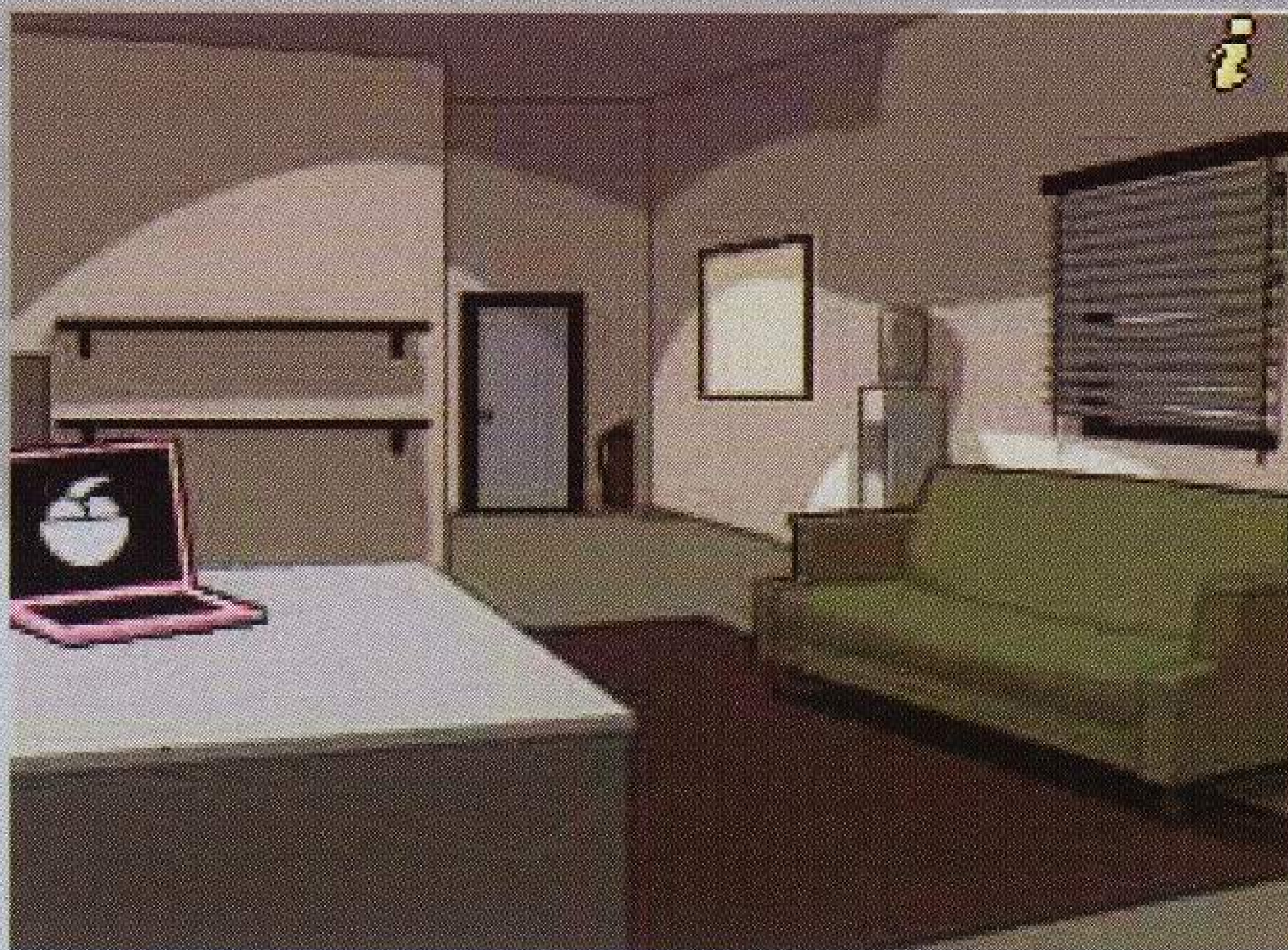
剧情：黄的叔叔Kenny显然对于黄的突然出现非常惊讶，因为他已经从逃回来的手下处获知消息，以为黄已经中弹身亡。不过看到主角安然无恙，做叔叔的当然非常高兴。

黄抱怨原以为到这里会受到VIP贵宾般的待遇，没想到刚下飞机就遭遇袭击，险些丧命。Kenny安慰他，将设法找到杀手帮他报仇。

虽然黄侥幸生存，但是祖传的宝剑却被那帮人拿走了。由于Kenny已经保证过将宝剑送给自己的老大Hsin，宝剑的莫名失踪必然会令自己的地位和关系趋于恶化。

为此Kenny非常生气。主角却认为，宝剑是父亲留下来的物品，Kenny应该根据祖训，继承并且守护这把剑。

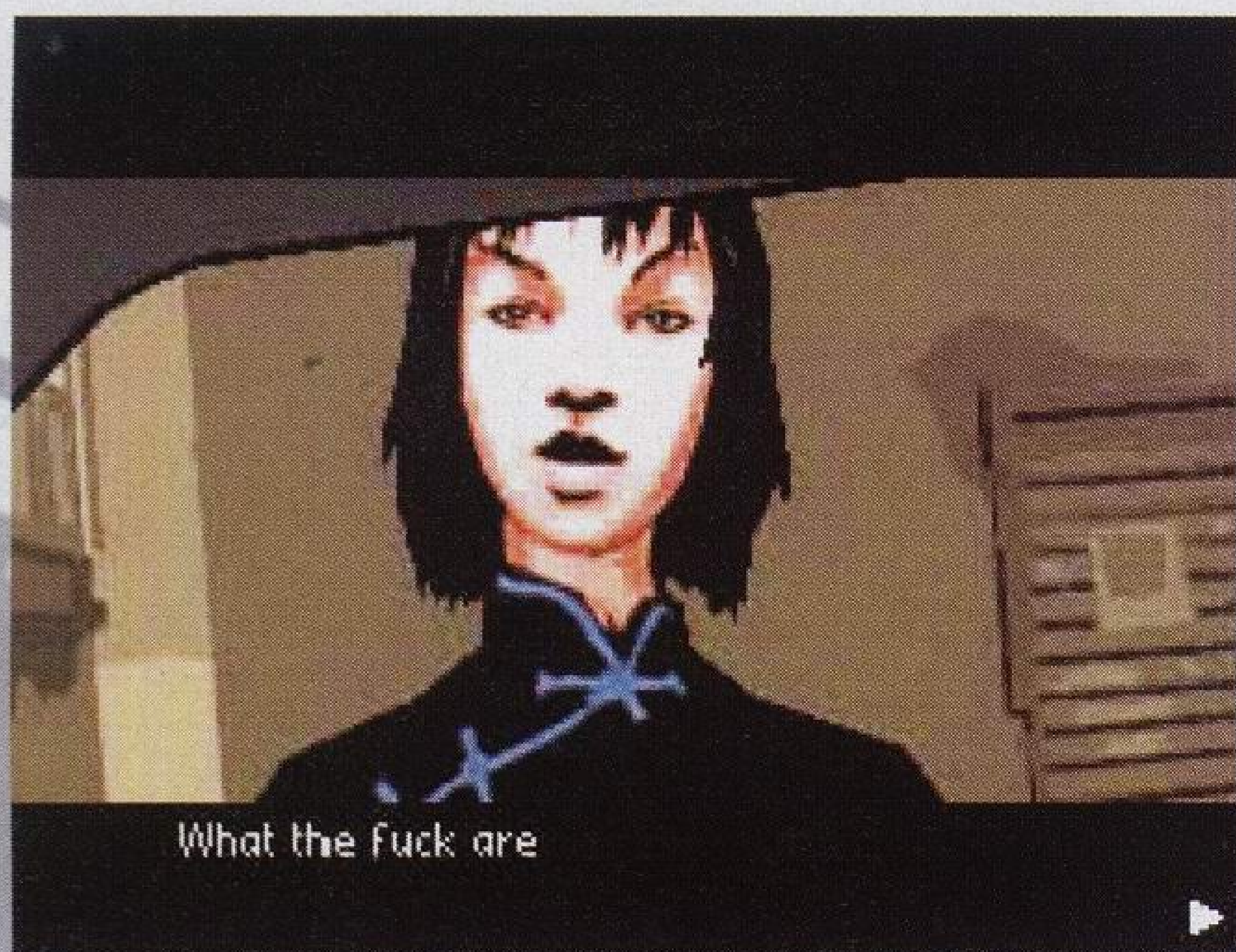
Kenny表示了自己也跟主角一样的想法，但是为了整个家族他需要忍痛做出这样的决定。随后，Kenny叔叔告诉主角，让他回住处稍作休息，稍后会给他引荐几个朋友。



剧情后，根据提示点走到自己的住处，进入后点击笔记本看一下2封信，右边墙壁上可以查看任务，点击沙发可以存档。随后出门，地图上出现K字样，前往K点。

Pursuit Farce

剧情：由于丢失宝剑，Kenny的老大Hsin非常不高兴。黄追问Kenny杀父仇人和袭击自己的人的消息，Kenny虽然在尽力查，但是当前更重要的是补救失去宝剑而产生的不良后果。



为了补救失去宝剑的不利影响，黄决定帮助Kenny叔叔打理生意，尽可能的换取老大的欢心。

Kenny的几个伙计，似乎被警察盯的很紧，很久没有回报消息了，Kenny让黄去查看到底发生了什么事情。

任务内容：出门上车，开车到目标地点，剧情中遇到了中国女孩灵珊，2个人用特别的方式认识后，周围出现大量警车，教习甩掉警车的方式后，接下来就是实际操作甩警车。

建议想办法让警车报废来降低警戒度，等到右上角警戒星消失，地图出现提示线路，开到目标地点，任务结束。

剧情：虽然黄打算和眼前这位美女发展进一步的关系，不过对方似乎对她没什么兴趣。任务结束后系统会说明临时停车点，可以躲避警车的追捕，随后返回K字点。

Under the Gun

剧情：Kenny虽然由于丢失宝剑致使地位受到了影响，但是眼前更令他头疼的是对头帮派开始侵占他的地盘。为了做好战斗准备，Kenny让黄去寻求武斗枪械支援。

任务内容：离开房屋后，走到上面的提示点处，原来灵珊是个经验丰富的格斗枪械老手。

随后是格斗教习，用R锁定右侧的靶子，按A键拳攻击，连续按A发动连续攻击，A+B飞腿攻击。

实际操作几次后，拾取地上的手枪，按R锁定靶子，按A射击，连续射击靶子完全破坏。

剧情：Kenny从侧面门出现，正如所料，他所管辖的餐馆正受到对头的骚扰，是时候给这些无知的砸碎一些教训了。

跟随灵珊走到垃圾箱旁，灵珊平常已经将枪械藏在这个城市的各个垃圾桶……

任务内容：靠近垃圾铁箱，按Select进入调查界面，然后用触笔向上划动打开门，拖取箱内的垃圾袋，拾取里面的手枪。

随后前往黄色点处，得知餐厅的老板被对头抓走了，追踪途中遇到了对方的打手，双方随即展开冲突，灵珊被对方击中，愤怒的主角冲向餐厅后院。

紧接着是枪战，锁定后开枪射击就行了，干掉楼下的3个人，走楼梯来到房顶，快速右转沿道路走到底，干掉看守老板的1个人即可完成任务。

随后会收到Kenny的短信，查看信的内容并且点击信末尾的提示处，可直接在GPS定位出目标地点，按照指示路线来到K点。





Pay Back

剧情：灵珊的死让黄感到非常悲痛，而Kenny显得非常冷静，他教育黄振作起来，为了让灵珊得以安息，应该向肇事者还以颜色。

对于Kenny的态度，半信半疑的黄踏上了复仇之路。

任务内容：来到提示点处，按Y翻墙进入，任务要求很简单，全灭目标敌人，前期是追人，随后进入枪战场面，战斗后期剩下的最后1名枪手会开车逃跑，不要给他机会，在他还没上车前干掉他，任务完成。

The Wheelman

剧情： Kenny为了补救自己和Hsin的关系，不得不想办法讨好老大Hsin的儿子Chan。

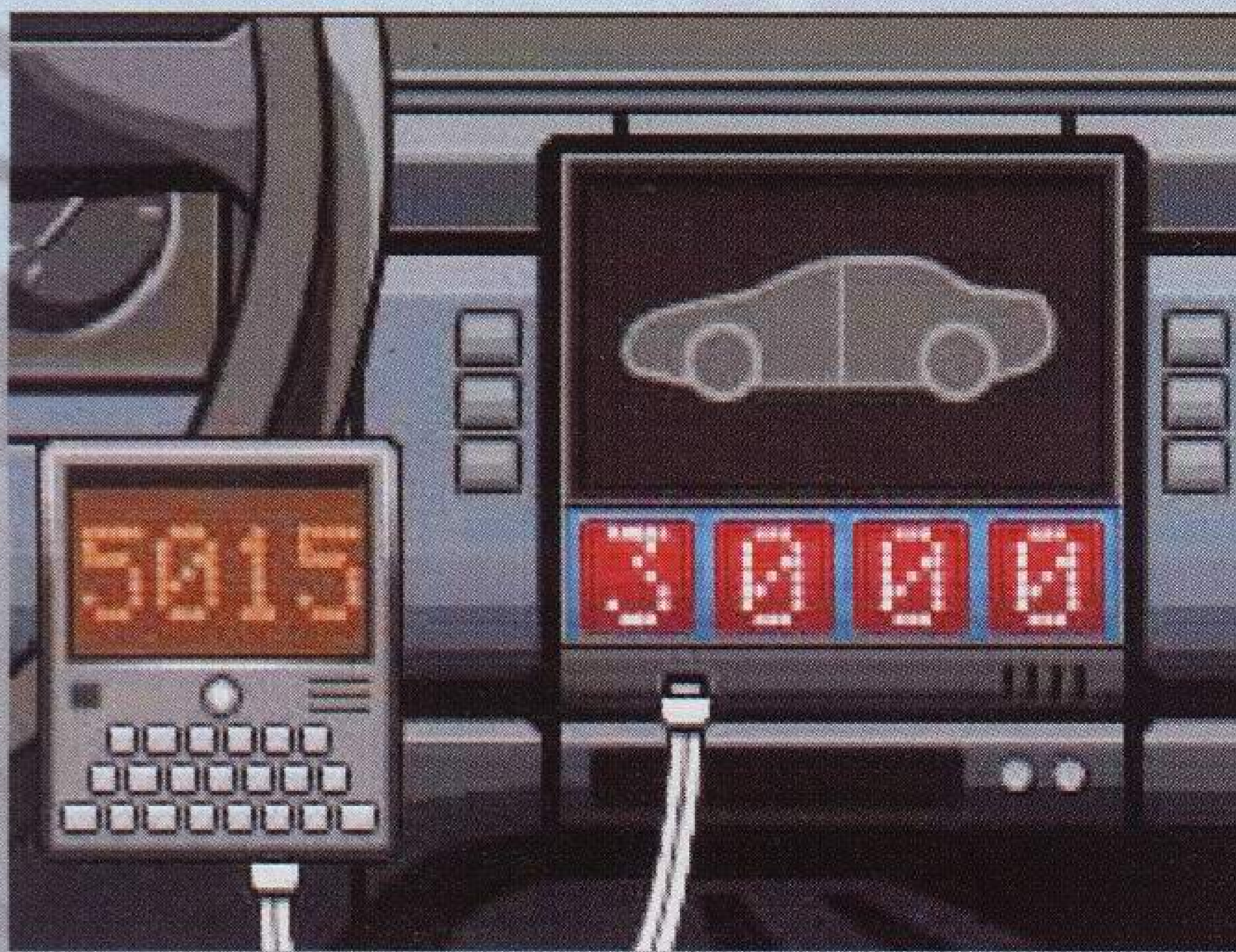
Chan打算收集一些跑车准备近期的街头赛车，如果能够帮他解决这个问题，相信Hsin对于叔叔Kenny的态度会有所缓和。

任务内容： 在规定时间内获得提示的3辆车。

1）打开驾驶前排，然后按照提示旋转螺丝，随后移动2根线到右侧，然后再旋转即可。

2）用螺丝刀打开，将PDA介入右边下面的小孔，然后根据PDA显示的数字，等到跳动的数字走到相同数字的时候按停。

3）第3辆车在加油站，上去后直接开走。3辆车全部送到提示的车库后任务完成。



Tricks of The Triad

剧情： Kenny正在为自己辛苦积累的交易商不断流失而苦恼不已，黄打算助其一臂之力。

任务内容： 前往住所拿到样品，然后送到买家所在地。

直接回住处，进入后点击桌子上的红色箱子，根据系统提示，需要将箱子里面的drug放入手提包，打开右侧箱子，目前有5个，点击后然后选择“OK”确定后，完成家里的任务，随后赶往目标地点。

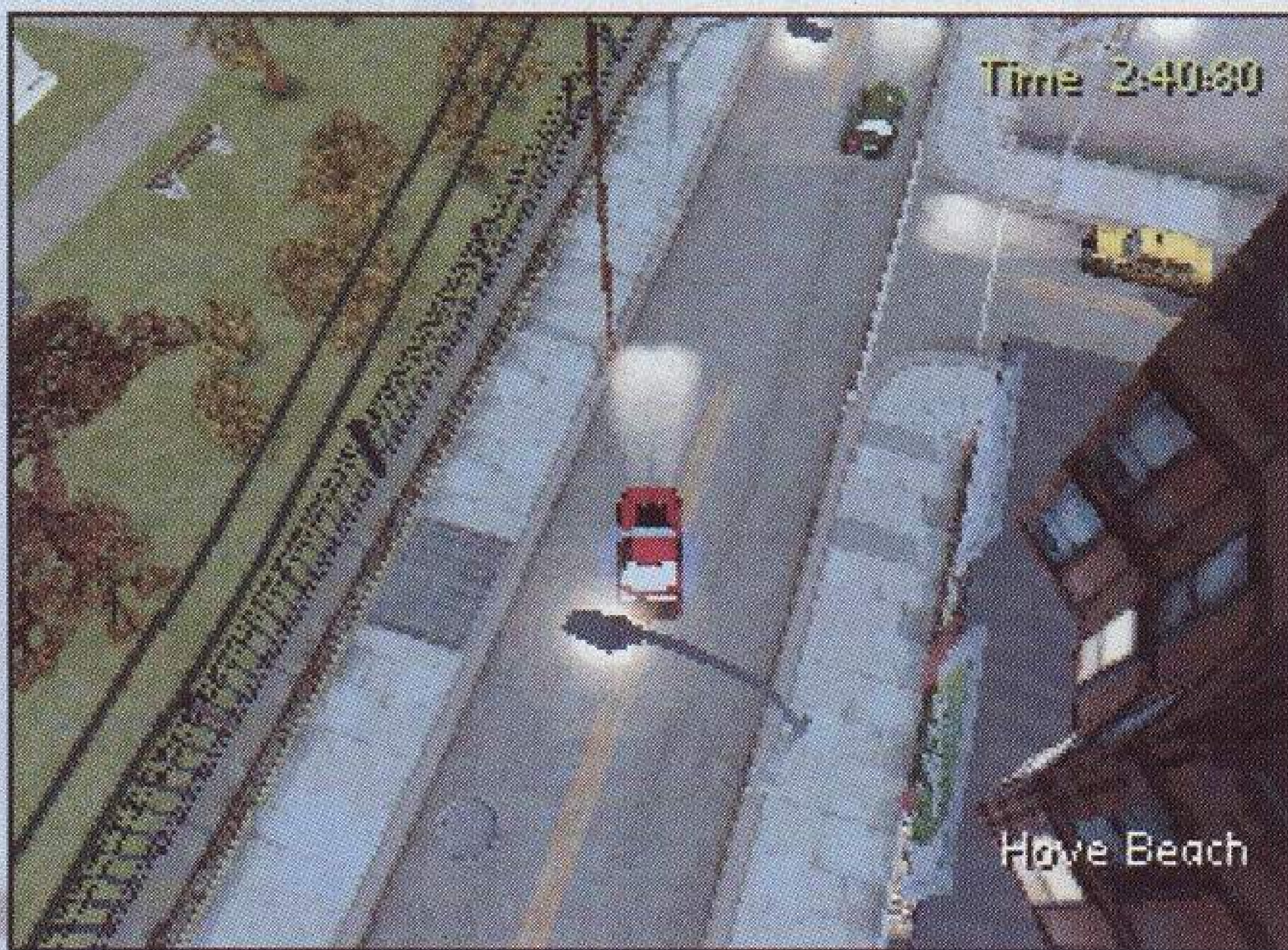
地图上出现的蓝色箱子代表交易对象，来到目标点靠近交易人按“Select”，随后打开左侧的提包，点击绿色的可选择物品，再点击钩号完成交易。

完成交易后收到红色短信，有便宜的Coke出售，赶到公园，和他开始交易。这次是反向的，首先点击右侧对方的皮包，然后点击物品，最后确定成交。

交易完成后，黄被警察包围，这里不需要降低警戒度，直接根据线路提示开回自己的公寓，进入房间后将皮包的物品放入桌上的红色箱子，出门后任务完成。

Pimp His Ride

剧情： 随后会收到Chan的短信，前往C点处。原来对方为了巩固自己在组织的地位，需要在街头赛车中获得胜利。因此，他要求黄帮助他破坏竞赛对手的车。



任务内容： 来到目标点，系统提示跟踪目标车辆，注意不要靠得太紧，等到对方停车，下车后将目标车开到提示点，

然后随意选择工具砸敲破坏车子，折腾完毕后，把车开回去后下车逃走，任务完成。

Whack The Racers

剧情： Chan听说街头赛车的对手使用跑车进行比赛，这明显是违反比赛规则的，而这场比赛对于他来说相当的重要，他需要借助胜利来向自己的父亲Hsin证明实力。

因此，他要求黄在比赛中干扰对方的赛车正常比赛。

任务内容： 出门请找一辆跑车，行驶到提示目标点， 比赛随即开始。目的是保证Chan驾驶的蓝色标记车取得比赛的胜利，不断撞击妨碍红色标记的其他赛车。

直到跑完整个赛事，完成任务。

剧情： 比赛结束后Chan非常高兴，并且许诺如若日后自己成了组织的老大，黄将会成为自己的贴身助手。

Natural Burn Killer

剧情： Kenny正在因为地盘上的商户们拒绝交保护费而苦恼，也许该给这些不知道天高地厚的商人一些教训！

他命令黄在拒绝缴纳保护费的商家中制造一起爆炸事件，以此来警告其他顽抗的商户。

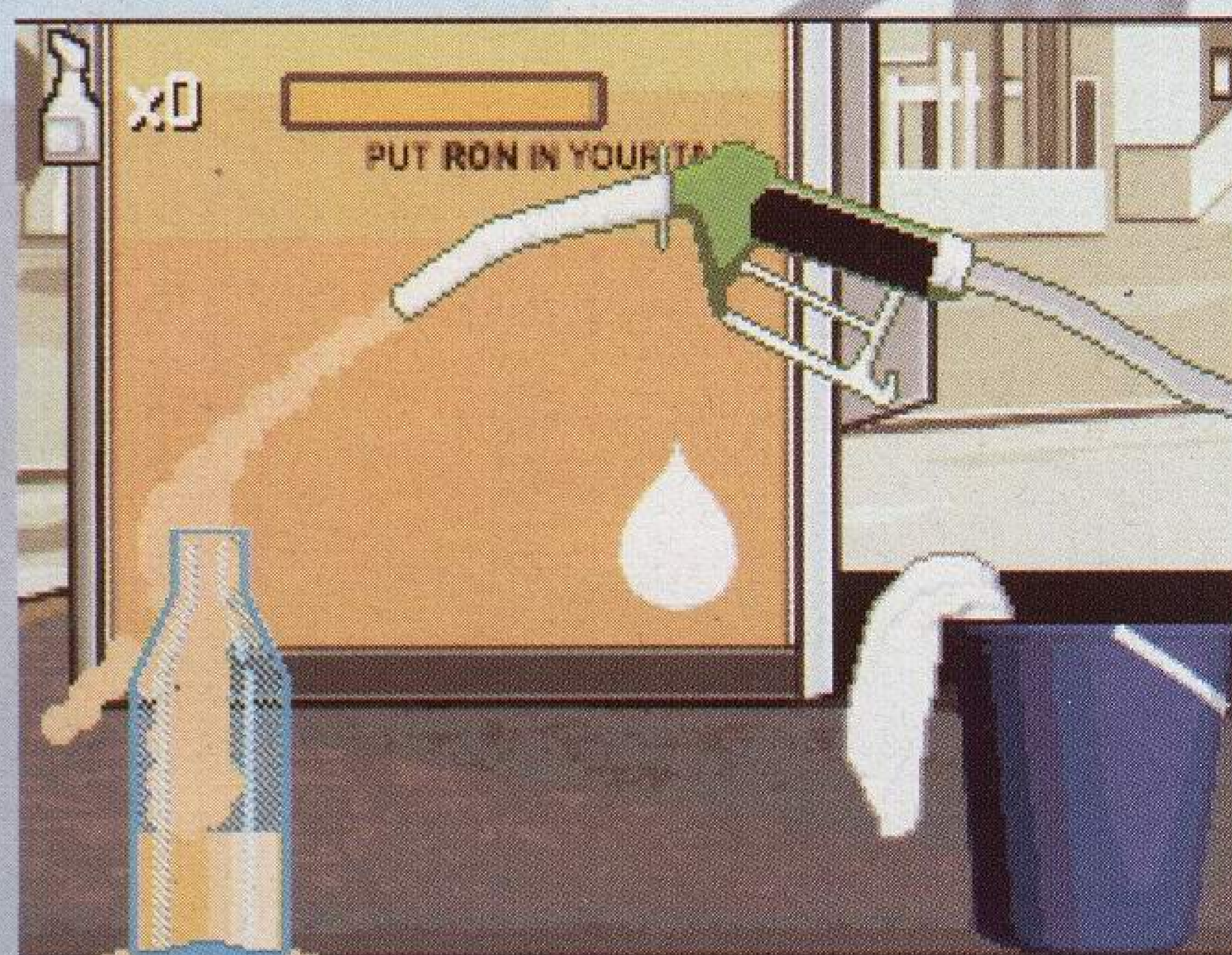
任务内容： 出门来到加油站制作燃烧瓶，走到提示点，自动进入加油界面，点取右侧的喷嘴，拖到左侧瓶口上面，对准瓶口注满油后，将喷嘴放回去。



接着拾取右侧下面的布，拖动到瓶口上方，不断向下托动塞入瓶内。在限定时间内尽可能的多制作一些。

完毕后来到商户的场所，首先需要炸掉2辆车子，点住右下燃烧瓶不松，托动指示扔出的方向和距离，然后松开扔出燃烧瓶。

炸掉车子后，继续前进炸掉对面的商店，商店燃烧后会有救火车赶到，将驾驶员拖出来干掉，就能制止车子灭火，最后商店终于爆炸，完成任务。



剧情： 由于黄近期的活跃表现，使得他受到了组织另外一位龙头ZhouMing的注意，对方特意发来短信，希望主角能够放弃Chan而转投自己。

Zhou约黄在East Island City会面，不过作为第一次见面的证明，Zhou需要黄准备20袋Weed。通过GPS可迅速定位交易商人Jamal有卖价格合理的货物，买得后返回Z点。



Stealing the Show

剧情： ZhouMing力邀黄加入他的阵营，他仔细分析了组织内部目前3个支柱型人物：黄的叔叔Kenny，Chan和自己。

经过分析比较，他得出了自己是未来继承老Hsin位子的最佳人选。



任务内容： 出门上车开到加油站，下车爬上前面的卡车后车厢，接下来操作将卡车上的货箱扔到后面的汽车上，拖住箱子指定方向瞄准后面的车，松开扔出，完全接住15个箱子。随后黄按X跳下车，上车悠闲的返回Zhou的车库，任务完成。

接着我们可以自由选择去Kenny、Chan或者Zhou那里发生剧情。

Flatliner

剧情： 到Zhou家里彼此寒暄后切入正题，Zhou的一位老朋友要被押送往市外，Zhou需要主角在他被押送上飞机前将他救出来。

任务内容： 出门上车直奔机场，来到救护车前干掉3个守卫，随后开始驾驶救护车离开。

这里一方面要躲避警察围追，一方面注意下屏的心脏跳动，如果听到长鸣声代表病人心

脏停止跳动了，需要迅速连续点击左下的心形图标直到心率恢复正常。

同时要注意4星警戒防暴警察也出动了，不要让车完全停下来且保证病人心脏跳动正常就行了。

坚持一会儿开到车库，任务完成。

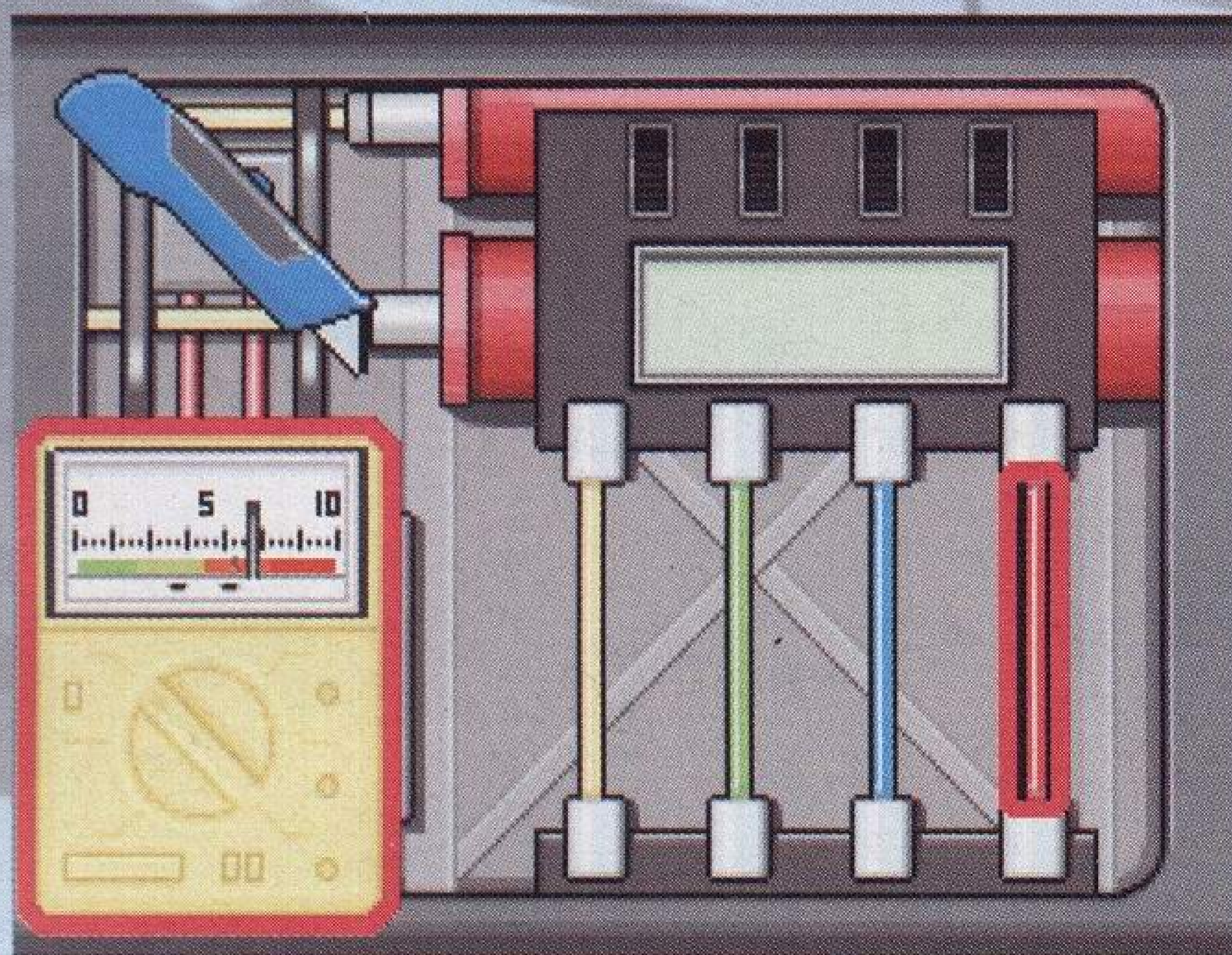
剧情：原来Zhou让你救这个人的目的是为了要测试主角，同时亲手挖出对方的心脏……所以，现在你成了他的谋杀共犯。

狡猾的Zhou，一早就打好了主意打算拖主角下水，以便死心塌地的跟随他。

Bomb Disposal

剧情：Hsin打算给那些小瞧他的交易商一些教训，Hsin命令Zhou使用炸弹炸掉对方的车子。

但是Zhou想到了个能够中饱私囊的绝妙方法。他让黄去拆掉所有的炸弹，然后将放置炸弹的车抢到自己手里，这样既可以跟Hsin交待也能获得那些货物。



任务内容：目标地点共有3个，也就是说有3个炸弹需要拆除，时间有限要抓紧一些时间，走到目标地点上红色卡车，然后旋转螺丝打开面板，首先点击左侧下面的电表，然后挨个按击右侧4根线，看表的指针，如果按住线后，指针指向了最高点（红色区域），则需要截断的就是它了，使用左侧上方的刀子，划段正确的电线。然后快速下车，不要管开枪的喽罗，继续赶往下一个点，全部拆除后，系统提示又有车子遭受攻击，马上赶往全灭周围的枪手。事前还没完，又有一辆炸弹车正开过来，不断的撞击让其自爆，完成任务。

Recruitmant Drive

剧情：Kenny对于自己手下的表现非常不满，是需要添加新血液的时候了。这个城市有很多不务正业的小混混，想办法拉拢他们入伙。

黄扮演了救世主的角色，拯救了那些面临死亡边缘的年轻人，作为回报，他们都很乐意加入组织。

任务内容：规定时间内前往3个地点，全灭敌方枪手，拯救并拉拢被救者入伙，注意不要让他们跟丢你了，否则就是任务失败。

最后开车让3个人都上车，开到提示点处，下车后进入。随后开始纹身，按照黑色图案纹就行了，完成任务结束。

Jackin' Chan

剧情：来到地图C点处，Chan的手下告诉黄，Chan被人绑架了。绑架者正是街头赛车时候，被主角破坏车子的主人的朋友。

绑匪所在地已经查明在码头。在那里，绑匪打算点燃油罐车，炸死被锁在里面的Chan，幸好黄及时赶到，舍命救了Chan。

谁知道，事后Chan竟然完全归罪黄，将当时破坏车子的事情责任推到黄的身上，这令黄非常气愤。Chan看看主角脸色不善，找个借口溜回家了……



任务内容：开车来到指定地点，这里已经交上火了，对方匆忙中点燃了油罐车。此时，需要快速上车按照提示路线走，抢夺灭火车，开到着火现场。

点击右边的喷头，然后拖动，根据车的位置托向着火点，扑灭火后，上Chan的车，接着送他回车库，任务完成。

随后会收到叔叔Kenny的短信，他急需带5000元买什么房产……凑齐5000元。

Carpe Dime

剧情：来到K点，Kenny非常高兴，同时告诉黄近期有个大收藏家来到自由市，猜测可能

攻略研究

是为了丢失的宝剑而来。据说他将会把宝剑带离这里。

任务内容： 按照预先商定好的，主角前去劫车，这里需要不损坏车的前提下让车停下来。

然后干掉车上的人，再将车开回车库，注意途中会有敌人不断骚扰攻击。

抢劫车成功后，按照虚线提示划开前面的面板，结果并没有找到宝剑，任务完成。

接下来主角可能会收到Kenny、Chan和Zhou的3封邀请信。大家自行选择。

Store Wars

剧情： 有人要威胁Kenny负责看管的地头，而且Kenny告诉黄很有可能使这帮西班牙人偷走了宝剑。Kenny让黄去保护客户的商店。



任务内容： 守卫商店，开车到达目的地，然后将4辆车分别停放在方框内设置成路障，随后敌人的大部队杀到，并且会拼死投掷燃烧弹妄图炸掉商店。

主角的任务就是快速全灭敌人。

Raw Deal

剧情： 来到Chan这里，他正打算应一直是生意竞争对手的对头的邀请，前去约定地点谈判，Chan本人也认为和平共存是目前适合的方式。

当然，放人之心不可无，他希望黄能够和他同去作为他的保镖。

任务内容：跟着车前进，途中遭到埋伏，任务要求保护Chan返回自己的Club。后方被油罐车完全堵住了，只能向前冲，注意保护自己和红领子的Chan。

不断冲锋干掉挡路的枪手，抢夺一辆车子，开回指定地点。

剧情： 2人刚下车，还没说什么，突然出现大量警车，黄逃跑不及被包围。本以为这次凶



多吉少，没想到对方的警官Heston，竟然要求他和警方合作，

而且他也知道黄来这里是为了寻找杀父仇人以及丢失的宝剑。对于替警方工作，黄感觉有点太过离谱。不过为了自由，黄只好答应了。

The Tow Job

剧情： Heston掌握了一些情报，认定宝剑在Midtown的帮派手中。但是身为警察，他无法直接查案。因此，打算搞一个计划来引起警方的注意，从而有理由接触查证。

据说这帮韩国人抢走宝剑为的是离间Kenny和hsin的关系，进而消弱组织整体的实力。



任务内容： 需要抢得韩国人的汽车，主角赶过去发现，车被拖车拖走了，接下来需要让拖车停止，干掉驾驶员，将拖车开到足够宽敞的空间。下车后走到拖车侧面提示处，不断转动转盘放下后车厢的汽车，进入汽车后，拉开面板，这里是核对密码开动车子。随后需要引起警察的注意，即让警戒星数到2，开着车子主动撞警车即可。

最后将车开到警局门口，下车快速逃窜，任务完成。

再次接到Huston的短信，他让主角带2袋coke来见他。通过GPS可直接找到正在降价出

售的商家，购入后前往H点。

The Tail Bagging the Dogs

剧情：来到警局，Huston对于警局释放韩国人大为不满，并且告诉主角，自己虽然是警官，但是因为自己的作风一直受到上级的排挤。

对于恶势力的逍遥法外，他暗示黄跟踪被释放的韩国人，去“拜访”下和韩国人有联系的幕后人。



任务内容：离开警局，开车前往目标点，然后一路跟踪韩国人的汽车，注意保持距离，随后等他们交易完成后，灭掉红色箭头的人，然后继续追踪。反复几次，最后对方发现被跟踪，切入追车战，全灭目标人，完成任务。

Driven To Destruction

剧情：来到zhou的住处，对于近期的主角黄的表现，他很满意。但是，他还是希望加强打击这些商人的力度，目的让他们直接去见上帝。

同时，Zhou已经渐渐失去了等待的耐心，对于老大宝座的欲望越来越强烈。

任务内容：这次任务Zhou和主角搭档，玩家需要做的事情很简单，将车依次开到提示的目标点，然后Zhou用猛火力全灭敌人即可。



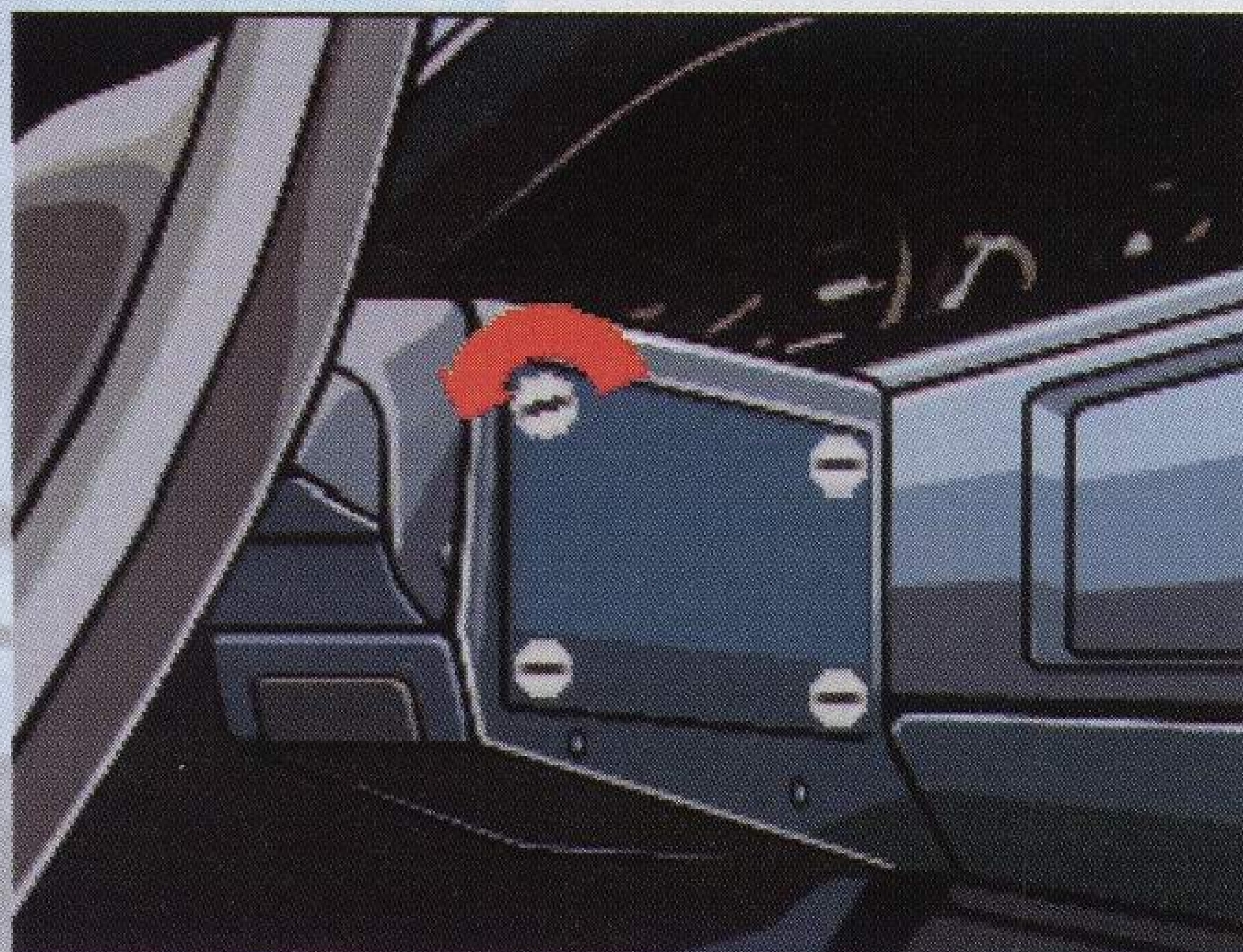
任务结束后，返回Zhou的住处，黄收到Chan的短信，Chan的父亲Hsin，想见见他，让他立刻赶过来。

Trail Blazer

剧情：来到H点处，黄见到了的Hsin，1个年迈但是说话张狂的老头。很明显，Chan这个无能的人把功劳都揽在自己的身上。

面对组织的最高领导，黄表现的毫不畏惧，这反而使得Hsin对他另眼看待。

Hsin希望黄能够做些事情证明自己的能力，让主角去教训一下那些嚣张的韩国人，以此来惩罚他们对自己儿子的不敬。



任务内容：出门后走到提示点加油站，进入油罐车，然后按照提示路线开。

注意，油罐车本身后面还在漏油，请一直保持车子前行，不要后退，否则整个车身都会着火而爆炸。

最后在提示点处直接按“X”跳车，然后迅速逃离即可。

剧情：任务后收到Kenny的短信，Kenny告诫黄，这些韩国人代代都是我们同一个战线的友军，你不应该这样对付他们。目前我们共同的敌人是那些西班牙杂碎。

Copter Carnage

剧情：西班人再次袭击而来，Kenny把所有的责任都推到主角黄的身上，虽然明明当时所有的事情都是受命于Kenny。

黄对于Kenny的态度非常不满，自己情愿放下替父报仇的事情，在这里替你卖命，竟然在关键时刻还要被出卖。但是大敌当前，首要的还是解决这个危机。

任务内容：主角需要守护这些带有蓝色箭头的车子，任务很简单，全灭敌人保护车子。

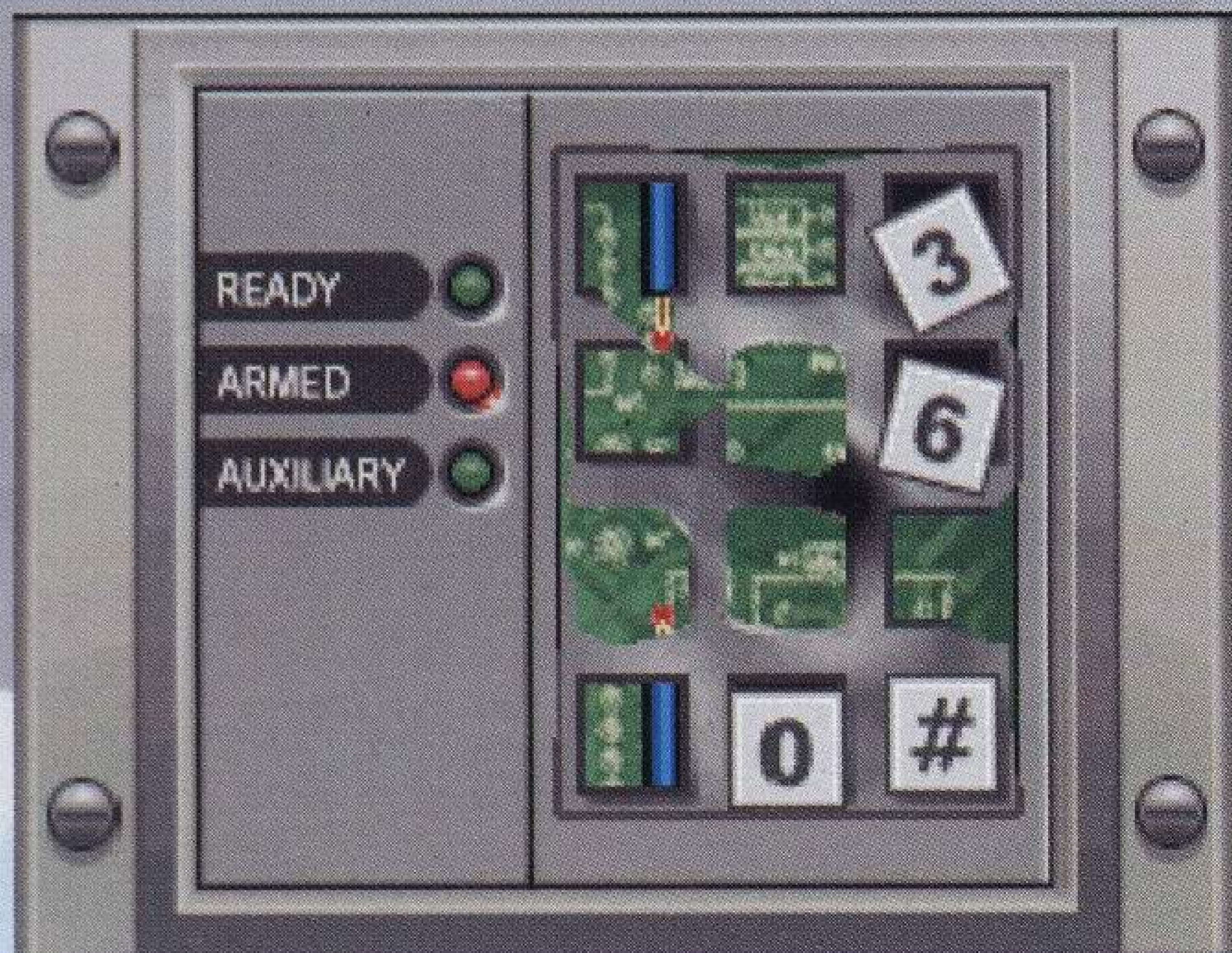
需要注意头顶上的直升飞机，看到了就赶紧躲到车后面，因为目前只有只有挨打的份。

全灭敌人后，直升飞机逃走，上车追踪，路上会有敌人的路障，追赶到一定的区域，看到飞机降落在一处建筑物的平台上，发现西班牙人的仓库，任务完成。

Kenny Strikes Back

剧情：找到韩国人的仓库，Kenny决定主动出击给予对方颜色看看。光是烧杀不够，还要去抢夺他们的货物让他们物质精神双崩溃。

当然，我们的黄心中还惦记着说不定能找到父亲遗留下来的宝剑。



任务内容：出门后，开车到提示点，然后系统指示要偷走对方建筑物内的货车，下车来到自动大门开关处，首先连续点击屏幕，砸坏开关，随后点击托动上下分断的红蓝线，将它们分别接触在拧起来，大门打开，这里可以先消灭里面的守卫也可以不用管其他人直接上车，但是上车后，对方会关闭大门，结果还是要全灭看守，所以不管如何都是一样的结果。

不留一个活口后，黄开车货车返回自家车库，路上有大量的西班牙人阻击，不过只是苍蝇瘙痒，来到车库，用刀按照提示线划开，取得里面的物品，任务完成。

随后接到Heston的消息，来到指定的H点，原来是由于上面的压力，Heston急于从韩国帮发现破案线索，决定亲自打入敌人内部以便破案。

主角黄要做的，就是给韩国帮制造大混乱，配合Heston的行动。黄感到此次凶多吉少，力劝heston不要亲身涉险，但是heston为了证明自己下定了决心。

Weapons of mass Distraction

剧情：由于Heston所有的线人都无法获取韩国人的内部信息，为了追查出真相，Heston需要想办法亲自混入韩国帮进行调查。

他需要黄跟他配合，制造大量的麻烦来吸引韩国人的注意力，这可是黄擅长的事情。



任务内容：出门来到提示点，首先要破坏一辆车子引起韩国人的注意，随后全灭出现的韩国人。然后前往下一个地点，同样全灭，如此反复。

掀翻韩国人3个据点后，驾车逃到海边，然后上到游艇就算任务完成。

注意本关敌人增援不断，并且火力很猛，因此，以灭掉目标人物为主(红色箭头)，另外，除了第一个据点，第2、3据点里都有补血绿十字。

Street of Rage

剧情：随后收到了Heston的短信，果然韩国帮里面隐藏着一个神秘的组织，自称WonsuNodong，接下来需要查清楚这个组织幕后黑手是谁。

来到Heston家里发现人不在，接着收到短信，Heston打算进行围捕WonsuNodong，黄赶到现场，发现Heston被作为了敌方的人质……



任务内容：马上前往提示点，那里正发生火拼，全灭敌人。然后开车赶到岸边，Heston

被捆绑着作为人质，而对方拿着转盘冲锋枪向黄展开了攻击。

虽然Heston提示我们，注意从远程攻击，其实是用普通武器也可以，注意躲避在墙后面，司机给他2枪就行了。

剧情： 黄向即将死亡的枪手询问宝剑的事情，对方透漏了黄一直寻找的宝剑在他们老板手里。

由于失去了唯一可能查明真相的线索人,Heston怪罪黄下手太狠,导致无法查出幕后BOSS。

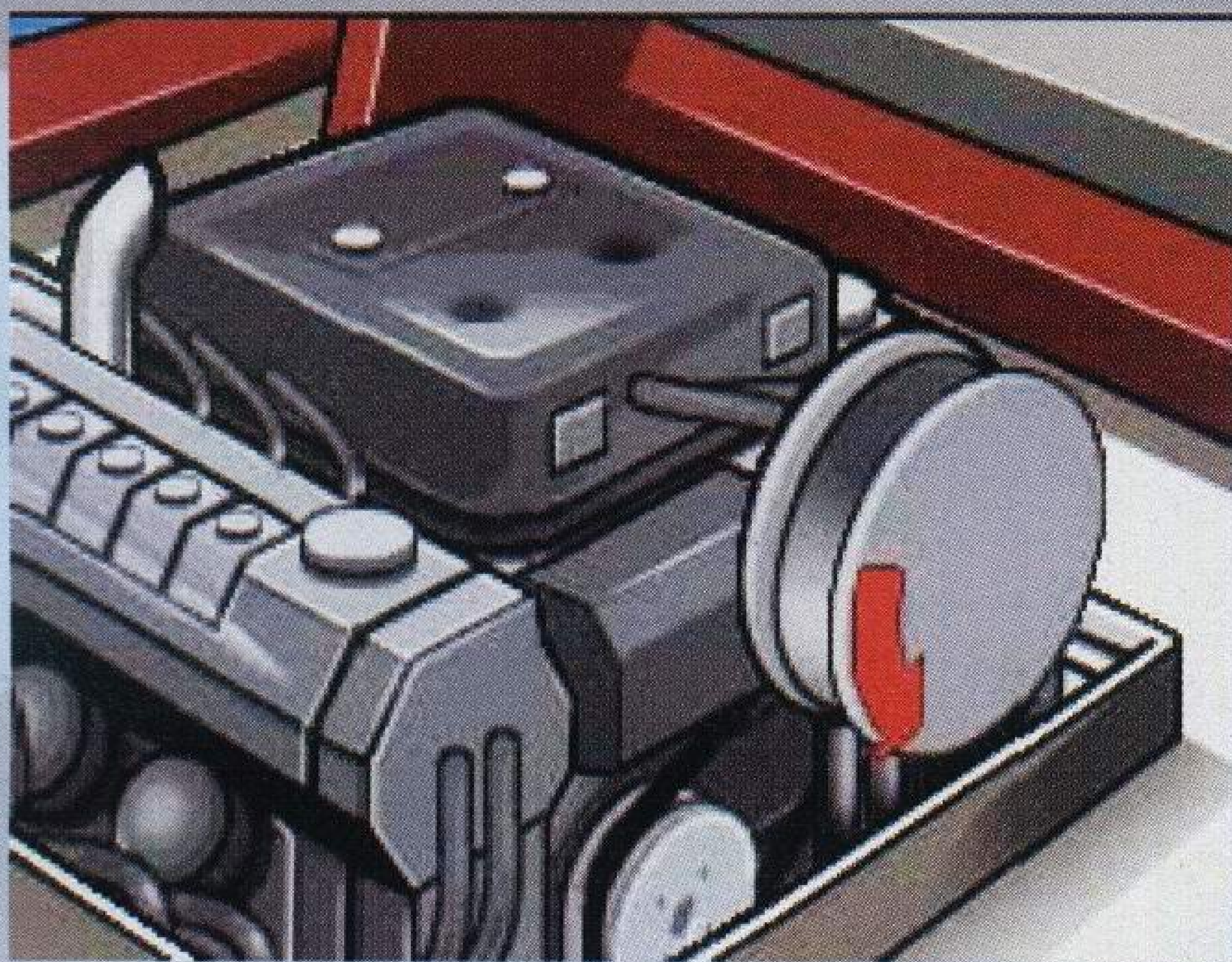
黄则一心想着替父报仇，结果2个人搞得不欢而散。

Missed the Boat?

剧情： 黄一个人返回城市，叔叔Kenny发来短信找他，来到K点处，黄告诉Kenny宝剑在韩国帮手里的事情，接下来Kenny需要帮助Hisn的朋友运送货物。

任务内容： 出门后，开车到岸边，上船后开往目标地点，注意这段行动有比较紧张的时间限制。

来到提示点拿到货物后，海警出现，不用掉头，直接朝着外海开，当甩掉警察的时候，GPS会出现黄色提示点，这个时候掉头往回开，注意躲避海警，如果被发现还是先要甩掉追捕才能够返回黄色提示点。终于开回岸边来到黄色点处，本任务完成。



剧情： 完成任务后，收到Kenny的信，信中说道Hsin对于黄的表现非常满意，但是这个老头子始终对于Kenny搞丢了宝剑耿耿于怀，因此他把Kenny的部分生意交给了Chan和Zhou，作为对于Kenny的惩罚，Kenny虽然愤怒但是也无奈，唯一能做的就是尽快找到这个偷去宝剑的幕后真凶。

接着会陆续收到Chan和Zhou的消息，很显然生意的再分配让这2个人十分高兴。而主角的目的只有1个，报仇、宝剑。

Cash&Burn

剧情： 由于主角对于韩国帮的毁灭性打击，造成了韩国人不得不寻求外援保护，现在韩国人花钱请了爱尔兰人作为外援，Zhou对此非常恼火，不过经验丰富的他也认定这是个机会，只要让韩国人认为爱尔兰人的保护无效，那么生意还是会上门的。

任务内容： 放火，到目的地取得装载有火焰喷射器的汽车，然后开到目标地点，需要放火烧掉全部的木箱货物，锁定后喷火就行，中间会有守卫干扰。

Dragon Hall Z

剧情： 唐人街的庆典节日到了，Zhou让黄去找1个庆典用的道具，然后在自由市银行后门等他。原来Zhou抢劫了银行，并且打算利用庆祝活动作为伪装逃脱。



任务内容： 首先需要去抢伪装，用车停止卡车移动，然后将司机揪出来干掉，然后开车到银行附近。

注意如果去的太晚，Zhou就会被逮捕。

随后是游龙，左侧上面有怀疑度槽，要尽可能的不断踩黄色方块，红色旋转提示，则是划圈，红色方框需要连续点击左下的喷火按钮。

就这样维持着怀疑槽，游龙慢慢走到底，Zhou和主角从容脱逃。

Sa-Boat-Age

剧情： Chan为了庆祝获得新的生意，Chan决定尝试行驶他的新赛艇，和主角来一场比赛。

任务内容： 目的很简单，只要追上前面的Chan就行了。

注意，必须经过海面上的黄色框，追赶途中可以使用枪械攻击让Chan减慢速度……

赶超过后，突然出现大量的游艇，他们的目标是Chan。任务目标变为保护Chan，全灭四周出现的游艇即可。

The Offshore Offload

剧情：随后收到了Kenny的来信，形势突然变得很危急，Hsin所有的生意都被警察严密监控，同时Chan也被逮捕了。

赶到H点处，Hsin告诉黄组织内部出现了内奸，这个内奸揭发了众多组织内部的情况。

虽然Chan被逮捕十分糟糕，但是更糟糕的是Hsin有巨额赃款已经被警察盯上了，而知道内幕的伙计也被警察逮捕，现在必须马上去救他们，不给他们向警察开口的机会。



任务内容：出门后，开车来到提示点，从侧面小路绕道卡车背后，然后左右2侧安装炸弹，安装完毕后，离开卡车一段距离，爆炸后带着2个伙计迅速上车突围，此时警戒星数3级，警力大幅出动，完全要靠驾驶技术支撑，接着地图上会出现1个蓝点，马上开车去接应，等到最后的人上车后，一路狂飚前往直升飞机场，到达目的地后任务完成。

One Shot,One Kill

剧情：Hsin告诉黄，Chan被释放了，不过现在他躲藏了起来。原来是Chan的心腹出卖了Chan，而Hsin命令黄向这个出卖组织的叛徒送上一粒慰问的子弹。

任务内容：开车来到目标所在的酒店，进门上到2楼，拾取地上的箱子，然后按照提示图拼装狙击枪，根据提示，污点证人会与13：30出现在公园（时间会根据游戏的时间变化），特征白色衬衫蓝色牛仔裤。随后就是狙击镜界面，用方向控制准星移动，A键射击。

干掉证人后，下楼上车甩掉警察的围追，恢复正常警戒状态完成任务。

Couterfeit Gangster

剧情：Chan依然被警察严厉监视着，所以他打算毁掉所有跟自己有关的罪证。

任务内容：目标分为3个地点，第1个地点，需要破坏全部的货物箱子；第2个地点，操作旁边的吊车，将目标车全部扔到海里，用左摇杆控制平移，用右侧按钮控制升降；第3个地点，用推车将车全部推入海里。任务完成。



Slaying With Fire

剧情：Chan对于父亲的处理事情的态度非常不满，对于组织内部或者对于组织无用的老鼠，就应该被清理。

他本人根本不信任任何人，这些都是因为他的地位、金钱和出身才对他毕恭毕敬。

任务内容：可以说是Chan之怒，不停的投掷炸弹灭掉全部的目标，注意途中会有3个火箭筒，需要优先炸掉。最后是敌人的几架直升飞机，想要消灭它们很容易。

The Fandom Menace

剧情：Zhou是唯一没有被FIB调查的交易商，而新闻报界对他的行踪非常感兴趣，由于Zhou要去迎接一位同伴，途中必定会有狗崽队跟踪拍摄，为此他要黄妥善处理这件事情。

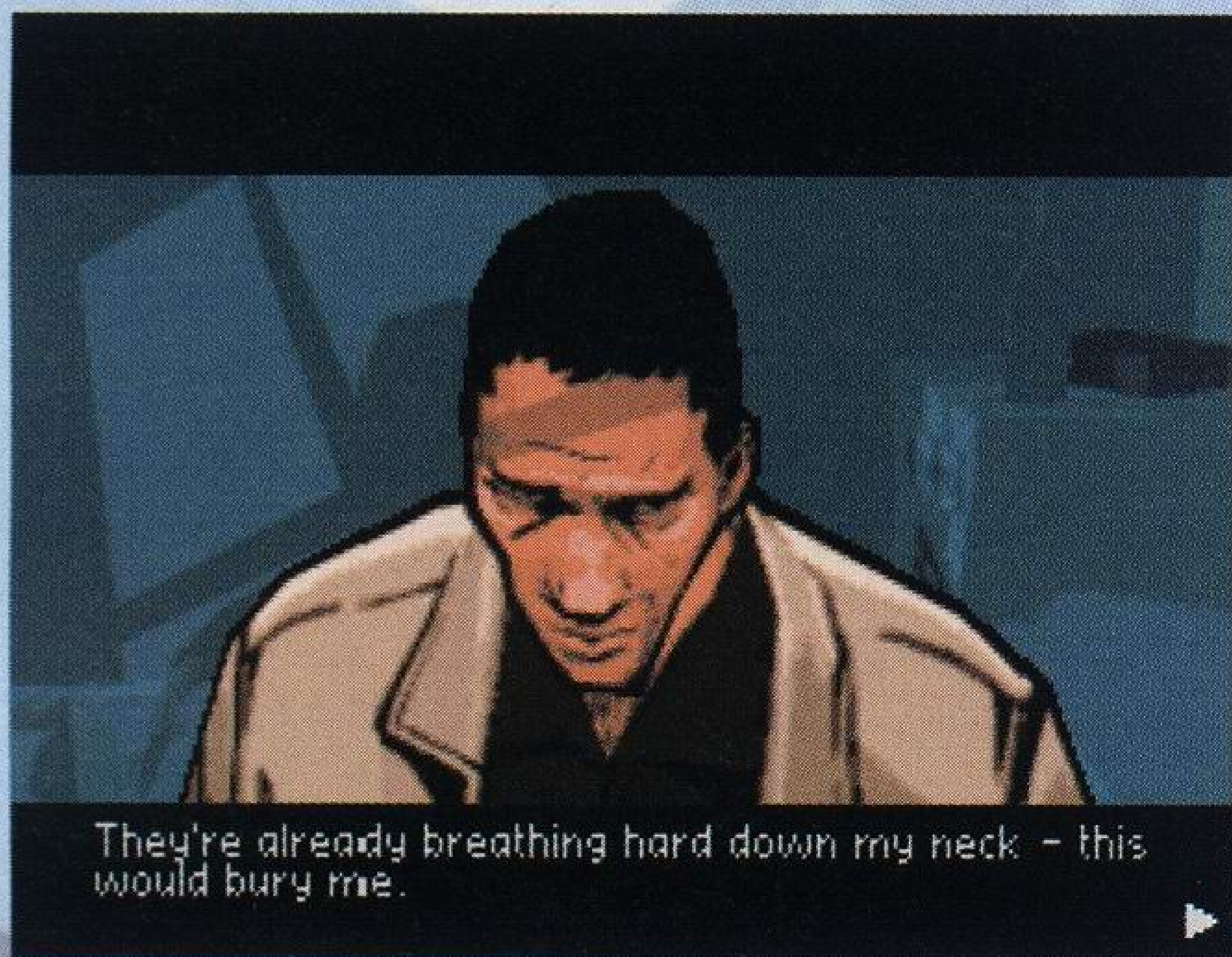
任务内容：途中会有人偷拍，如果偷拍成功，需要首先灭掉偷拍者才能继续前进。最后返回车库，完成任务。

Operation Northwood

剧情：Heston发来消息给黄，宣称自己找

到了黄一直在寻找的幕后老大，赶到那里，结果那个家伙原来是有求于黄。

由于以前的不检点行为，使得自己的把柄落在了毒品贩子手里，对方以此要挟他购买货物。Heston希望黄帮助他除掉这些麻烦。



任务内容：出门后，首先要找一辆够速度的跑车，旁边不远处停放的车身上有竖条的车子符合要求，上车后开到目标车库，打开车子后盖，将机关炸弹安置在指定位置，将导线分别连接下、右2边的电池上。

随后一路开车到指定点，一路跟随目标人的赛车，注意不要靠的太近，经过长途跋涉对方走入了仓库，将车停放在指定地点，

下车跑到隐蔽的地方，按下屏幕右侧的按钮启动炸弹。

Torpedo Run

剧情：Heston，他在FIB的朋友能够帮助黄找到内奸，但是作为交换，黄首先要帮助这位仁兄清除一些麻烦……

Heston希望黄帮助他毁掉Zhou的船，为了获得关于宝剑的消息，黄可以牺牲任何东西。

任务内容：按照提示点登上警察局的游艇，不用管旁边的守卫警察，直接去找目标船，靠近后按A键发射鱼雷，大概击中对方3次，既可摧毁。注意对方船放出水雷，注意躲避。

随后受到Heston的信，这次的目标是装载货物的卡车，上岸后开车追上卡车，想办法让车停止，然后消灭掉驾驶员，炸掉卡车，任务完成。

So Near,Yet Sonar

剧情：Zhou并不知道炸掉自己船的人就是对面的黄，由于船被炸，货物都沉入大海，黄需要驾驶工程船前去打捞。

任务内容：按照提示上船后，按A键可以芳出声纳探测海底的物品，黄色的小点就是海底有物品的标志，开船到小黄点附近，自动进入打捞界面，旋转托动转盘就可以将海底的东西打捞上来。需要打捞的货物有4件，不过探测出来的还有海底的残骸，同时还要注意躲避巡逻艇。

打捞完成后，将船开到指定的岸边，有人将黄替换，任务完成。

By Myriads of Swords

剧情：Hsin正在抓紧调查组织内奸的事情，同时长期合作的同盟也出现了反叛者，Hsin让黄去斩杀他们的脑袋，以此来证明自己的清白。

任务内容：正面冲突战，根据Hsin的要求，分别前往2个提示点处，用剑砍死2个Leader。首先获得剑，然后开车前往，对方有大量的守卫，不用管其他人，直接奔着Leader(红色箭头)去，砍翻他后，在换枪干掉所有的守卫，然后回身去搜查Leader的钱包，找到ID。除掉2个地点的Leader。达成任务后，收到短信，前往Hsin指定的地点见面。

剧情：没想到事情发生了戏剧性的变化，Hsin竟然认定黄就是组织内部的内奸，就在危急关头，Kenny出现了，经过他的再三请求，Hsin决定暂时不处决黄，

给他一定的时间去揪出真内奸和找到宝剑。

A Shadow of Doubt

剧情：Hsin让黄跟踪几个韩国人到他们的老窝。

任务内容：一开始是步行跟踪，对方很谨慎，会不停停下来回头看，这个时候需要躲避在障碍物后面，道路两边的卡车是不错的选择。

跟踪一段路后，发生剧情，此刻快速冲到指定的地点，安装跟踪器，随后上车根据GPS提示蓝色点，追踪前面的车子，最后发现了韩国人的老窝完成任务。

Friend or Foe?

剧情：Hsin命令黄和他的手下去抢劫韩国人的重要资料。

任务内容：来到提示点下车获得炸弹，然后直接开到韩国人的据点，下车后走到提示点墙边，安装炸弹。剧情炸开墙壁，随后需要将房车倒退着靠近墙壁，车尾接触墙壁后。接下来黄的任务是守卫，防止韩国人的增援干扰同伴的行动，对方人数众多，开冲锋枪扫射吧。

攻略研究

一定时间后，同伴跑出来上车，然后突破敌人的层层干扰开会自家车库完成任务。

Grave Situation

剧情：黄来到Rudy约定的公园，2个人单独隐秘会面，因为内奸已经暗中监视Rudy的行动了。Rudy告诉黄内奸是1个名叫Jimmy Capra的人。

由于自己本身就和Jimmy Capra的组织长期为敌，所以想接近他很难。但是依靠黄，应该可以很轻松的直接面对Jimmy。



任务内容：说话间突然出现大量枪手，保护Rudy顺利突围即可。

Double Trouble

剧情：想要和Lester坐下来谈，首先必须搞到10袋Ecstasy，通过GPS的人物dealer一览可以很轻松得找到正在底价出售Ecstasy 的商人。

随后来到Lester指定的见面地点，果然意料中又是必须完成一些棘手的事情才能获得情报。



任务内容：黄要化装成Lester在摩托比赛中获得胜利，注意比赛中要控制好，不能总撞车，否则怀疑度满了会被识别出来而任务失败。

开始同时按住Y和B，等到轮胎冒出黑烟，释放Y键，开始比赛。

比赛中摩托不要开得太快，第一是没必要，而且提示的路线点也不是开快能走的……中端遇到枪手狙击下车全灭后返回摩托继续比赛。

随后面紧跟着出现的摩托枪手，干掉3个摩托枪手，然后慢慢的开回提示点。接下来需要放置炸弹，下车取得炸弹后，来到提示地点，

这里需要利用板飞跃进入花园，到中间下车，将炸弹放置在中央大球下面，根据提示顺序按动5个按钮，任务完成。

Faster Pusher Man! Sell! Sell!

剧情：胖子Lester为了接近BOSS的女人，不得不通过她的一个又一个的考验，现在他需要主角帮助他卖掉全部的毒品。

任务内容：快速开到各个蓝色点处，从包里将毒品移到右侧买家手里。不用管对方抢生意的车子，专心去找每个蓝点买家。



Scrambled

剧情：来自Heston的消息，对方声称自己在FIB内部的朋友掌握了黄需要的确切资料。不过,想得到信息还是老规矩,现帮对方处理麻烦。

任务内容：接下来要破坏GPS干扰装置，走到区域内GPS就完全不可见了。需要通过左上的信号槽判断位置。

共有3个干扰装置，第1个在卡车里，第2个在天台上，最后1个在敌人的车内，需要连车带装备一起毁掉。

Steal the Wheels

剧情：Jimmy将一些重要的资料藏在车子里,Rudy需要黄去偷这辆车。

任务内容：说是偷车，其实就是抢车，对方的守卫森严、火力也很猛。

如果没能够从正门冲进去，就绕道右边从天台进入，全灭守卫，上车破解密码，然后看到提示点处交给Rudy即可。

Arms Out of Harm's Way

剧情：对头势力的强力军火运到了码头，Hsin为此非常担心，他不允许敌人火力强大，为此命令黄去毁掉军火相关的一切。

任务内容：来到码头，首先是不断前进不断消灭敌方的守卫，随后对方头打算带着军火逃跑，上快艇追。

躲避水雷，不断攻击船，摧毁对方的游艇即可。



The Wages of Hsin

剧情：韩国帮最近的作为越来越令Hsin不满意，终于决定彻底清除他们，黄接下来的任务是用炸弹毁掉他们的主要据点。

任务内容：来到指定地点，不用多说，全灭守卫，然后依次放置控制炸弹，共有4处放置炸弹。完成后，从后方码头乘船逃走，任务完成。

Convoy Conflict

剧情：胖子Lester为了接近组织的核心人物，所以接受了保护组织货物的任务。



任务内容：上摩托跟随Lester来到码头，需要保护的目标是2辆运货卡车，一路尾随卡车，干掉沿途出现的枪手和汽车，到达目的地任务完成。

The World's a Stooge

剧情：Rudy再次约见主角，声称已经破解资料，他掌握了Jimmy和内奸联系的数据记录。

经过数次的出卖、被出卖，黄已经不再相信任何人的口头之言了，Rudy答应黄，只要帮助自己解决掉几个渣滓，就给他数据的复制。

任务内容：分别前往3个提示点全灭目标人物就可以过关。

Evidence Dash

剧情：Heston的汽车被IAD偷走了，最大问题是车上有很多Heston见不得光的罪证，同时也会连累到很多其他人。

所以，他拜托黄去销毁车内的资料，并且抢回车子。

任务内容：一开始目标车就收到追捕攻击，马上开车前往消灭全部的守卫，上目标车后直接开到修车行，经过修正和翻新后，再开到一个没有人的小巷里，下车打开后箱盖，将所有的文件丢在地上，最后控制火柴擦动点着火，拖到地上资料文件处，证据销毁。随后返回车，开到指定地点交给Heston。

Oversights

剧情：Rudy受Jimmy之约，进行和平谈判。为防不测，他让黄在天台操作狙击枪以防万一。果然对方是有备而来，Rudy遭遇了敌人埋伏……

任务内容：用狙击枪快速干掉所有的枪手，帮助Rudy成功逃脱，任务完成

A Rude Awakening

剧情：Hsin对于黄追杀Jimmy的事情大为恼火，虽然黄告诉他Jimmy可能就是内奸，并且Rudy手里有确凿的证据。但是反倒被Hsin耻笑，原来根本不存在什么证据，黄完全被Rudy利用了，Rudy只是利用他去消灭自己的对手。半信半疑的黄决定去Rudy的住处查个究竟。

任务内容：Rudy可能出现的地点有3处，挨个找，终于在最后1个地点发现了Rudy的车子。下车上楼，黄正好听到Rudy和什么人在说话，正如Hsin所说，黄完全被利用了，愤怒的黄冲了出去，发现男扮女装的Rudy……见事情败漏



的Rudy，打算上车逃窜，不要给他机会，在他打开车门之前用冲锋枪干掉他。

See No Evil

剧情：胖子再次给黄找麻烦，为了接近老板身边的女孩，需要黄作保镖。

任务内容：这次的任务是保护胖子和联系人的安全，一路上会有不少摩托枪手，最后被保护人进房，任务需要黄阻止随后而来的追兵进入屋内，全灭任务完成。

Wi-Find

剧情：Huston已经查到，黄一直在找的内奸资料目前在FIB的资料库里，不过该文档属于高度机密，只有入侵FIB的网络然后想办法破解。

最终2人决定通过无线连网入侵。

任务内容：需要分别前往4个指定入侵点，入侵的方法，就是保证左上角2个接收信号都达到满格5格，入侵会自动开始。

其中第1、2个入侵只要找对固定的位置地点，2个信号稳定5格，主角停止不动就会开始入侵。第3、4个入侵点入侵完成后，都会直接提升警戒等级3星，需要将警戒等级降到通常状态才能够继续接下来的事情。在最后一次入侵



完成后，黄甩掉警察的围追，来到了Heston约定的地点。

剧情：Heston给他带来了不好的消息，Zhou、Chan以及Hsin这3人都被逮捕，并且Zhou、Chan这2人都已经互相出卖对方。

Heston还告诉黄，真正的内奸就在这3个人里，他让黄带着文件去找Kenny叔叔，或许他是目前黄最能相信的人。而Heston自己决定在IAD查出自己的罪状前离开这里。

Rat Race

剧情：黄带着文件见到了Kenny叔叔，Hsin已经失去了耐心，他已经下令除掉黄。Kenny决定冒险将证据文件送到Hsin处，这样就能证明黄的清白。

任务内容：整个任务分2部分，第1部分很简单，Kenny开车，主角只要不停的扫射即可。第2部分难度较大，换黄开车，同时敌人会出动导弹直升飞机，注意地上的准星，一定要躲避开，同时还要尽量摆脱其他车辆的围堵。

剧情：杀出重围的叔侄2人，将文件交给了Hsin，尽管无法接受，但是面对铁证，Hsin还是下令除掉组织的叛徒：Zhou和自己的亲生儿子Chan。

Clear the Pier

剧情：Kenny发来消息，Chan打算逃走，黄立刻赶到码头，激烈的火拼随即拉开。



任务内容：全灭外面的守卫后，进入厂房，注意第一道门处，对方会扔出手榴弹，请及时躲避，接下来狂扫敌人来到后院见到了Chan。

Chan坚持自己并不是黄要找的内奸，黄当然不信，无奈中Chan乘车逃跑，接下来是老套路赛车追杀，相信大家到这里已经很轻松就能完成任务。

Hit from the Tong

剧情：黄的下一个目标是Zhou，来到他的藏身地点，理所当然的又是大火拼。Zhou早有准备，打算利用直升飞机逃跑……

任务内容：完全的枪战关，后期Zhou会看势头不好逃上直升机。此时需要利用旁边的升降机到顶楼，敲掉锁子，按绿色按钮，随后拾取地上的火箭筒。飞机出现的时候，只要躲避在中间的突起下方就不会受到伤害，伺机按住R锁定直升机使用火箭筒攻击。2次攻击命中后，需要下去再利用对面的升降机继续攻击。如此反复，最终击毁直升飞机。



Salt in the Wound

剧情：黄收到了Heston的紧急消息，原来真正的内奸不是Chan和Zhou，Heston从内线得知，内奸将和内线2个人在码头碰面。

听闻此讯的黄马上和Heston赶到现场……真正的幕后黑手竟然是自己的亲叔叔Kenny。不管如何，杀父之仇终归要报，关键时刻警察包围了这里。

任务内容：接下来要追击Kenny，一路追踪红点前进，走到底无法出去，此时靠近铁网外面的Heston，会触发剧情，Heston需要时间打开大门，而黄的任务是坚守阵地，全灭蜂拥而来的守卫。出门后，是惯例游艇追击，开枪就行了。随后飞车追击，最终追到了Hsin的公寓。

剧情：几乎崩溃的Kenny，因为事情的败漏而归罪Hsin，原来命令Kenny杀死黄父亲的是Hsin，目的是为了证明kenny对于Hsin的忠诚。

Kenny用父亲遗留的宝剑斩杀了Hsin。随后需要操作黄灭掉Kenny，不要让他贴身，使用枪械很容易就能干掉他。

Kenny倒在了黄的枪口下，同时警察包围此处，但是在Heston的帮助下，黄被无罪释放了，对于主角来说，现在算是真的胜利了么？



攻略研究

官方秘技及效果

秘技指令	效果
L，L，R，B，B，A，A，R	防弹衣
↑，↓，←，→，X，Y，L，R	天气多云
L，R，X，Y，A，B，↑，↓	爆炸手枪弹
L，L，R，A，A，B，B，R	治疗
↑，↓，←，→，B，Y，R，L	暴风
↑，↓，←，→，A，X，R，L	暴雨
↑，↓，←，→，Y，A，L，R	小雨
↑，↓，←，→t，A，B，L，R	晴天
R，X，X，Y，Y，R，L，L	通缉等级下降
L，L，R，Y，Y，X，X，R	通缉等级上升
R，↑，B，↓，←，R，B，→	武器组1（手雷，警棍，手枪，微冲，突击步枪，冲锋枪，散弹枪）
R，↑，A，↓，←，R，A，→	武器组2（燃烧瓶，TEASER，双枪，喷火器，卡宾枪，冲锋枪，双管猎枪）
R，↑，Y，↓，←，R，Y，→	武器组3（地雷，电锯，左轮，喷火器，卡宾枪，冲锋枪，双管猎枪）
R，↑，X，↓，←，R，X，→	武器组4（闪光弹，球棍，手枪，火箭筒，卡宾枪，微冲，散弹枪）

戦国 BASARA BATTLE HEROES

四大游戏模式一览无余！

故事模式

游戏提供了多种游戏模式供大家选择，包括对抗性质的自由战斗模式、收集和育成的故事模式、精益求精的挑战模式和本次的重头戏，以三位主角为线索展开的剧本任务模式。由于收集的武器防具也可以在对战中使用，所以打单机模式积累是免不了的了。好在本作并没有刷素材这个概念，所以不用担心自己运气问题……



剧情模式

最为单纯的故事模式，本次参战的角色共有三十名，但一开始只有10人可选。打通人物剧本后就会追加新的可用角色。打通A，则出B；打通B，则出C，一共十组。选择角色后即是剧情叙述。每位角色的剧本都有六章。开战前，首先会进入编成画面。

如图。这就是游戏的编成画面。其实很简

PSP 战国basara

ACT ●CAPCOM●2009年4月9日 ●1-4人/5040日元●382K



单，人物共有8件武器、3件防具和四套服装。（两位主角伊达政宗和真田幸村有专用的第九武器和第四防具。什么？你说前田庆次？那是谁？）出发前要对自己和队友的装备进行配置。虽然某些关卡中一旦玩家角色死亡即告失败，但部分关卡中，失败条件是己方的“战力槽”减少到0。装备越强，角色的COST越高。如图的本多忠胜COST已经1180，超过了上限1000，意即只要死亡一次就会任务失败。故事模式有3级难度，当玩家把某个难度打到特定关时，商店中就会追加新的货品。想要好武器就自己慢慢攻关吧。

◆角色出现顺序一览：

伊达政宗→いつき→ザビー
真田幸村→猿飞佐助→武田信玄
前田庆次→まつ→前田利家

长曾我部元亲→本多忠胜→德川家康
片仓小十郎→毛利元就→宫本武藏
お市→浅井长政→明智光秀
风魔小太郎→北条氏政→今川义元
かすが→上杉谦信→本愿寺显如
织田信长→浓姬→森兰丸
丰臣秀吉→竹中半兵卫→岛津义弘

剧本任务模式

以三位主角的冒险为线索，一路打败强敌、与同伴共斗的“战记”模式。每位的战记模式都有多达50个任务供大家挑战。其中不乏难度非常高的任务，当然，如果全部通过的话，也会有很好的报酬。



图像的左侧就是任务的选关画面。其中绿色的标志代表共通路线，部分关卡中，根据完成任务的方式不同，还会出现橙色和蓝色的分支关卡，试着多打两次吧。关卡图标上有个两个标志。右上角的金钱标志代表了本关过关奖励的金额多少，越大的标志表示奖励越丰富，不过难度也相对高些。正面的团扇标志代表该关的状态，每关通过后都可以得到一个评价，分别是辛胜—快胜—完胜。向着全部任务完胜努力吧。凡是出击的角色，任务结束后都会损失一定的HP，幅度视评价而定（完胜评价会损失10%），所以最好以多人轮流出战。有时，已经打过的任务上会出现一个红色的“完胜”标志，如果这时候重打该任务并完胜，就可以得到双倍的奖金和全员HP完全恢复的奖励。画面的右侧是详细的任务说明，第二行分别表示了任务类型、地图和报酬金，下面则是说明文字和胜败条件。任务类型大致上分为通常、限定/专用(对角色有要求）、特别(任务条件比较特殊)和加入(打过的话可以收到新角色)。

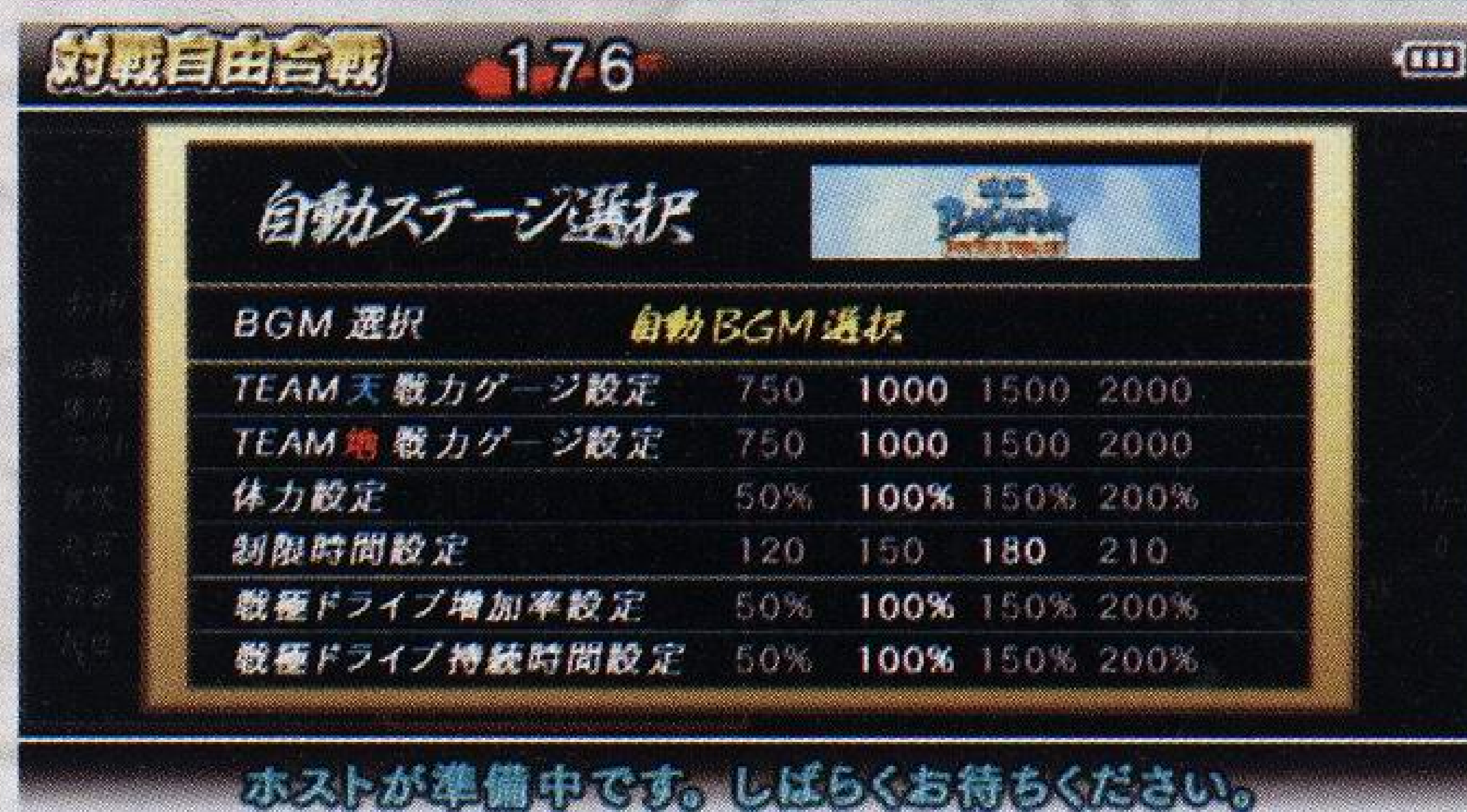
伊达政宗路线人员一览：伊达政宗、片仓小十郎、いつき、德川家康、本多忠胜、长曾我部元亲、ザビー、宫本武藏、毛利元就、岛津义弘

真田幸村路线人员一览：真田幸村、猿飞佐助、北条氏政、风魔小太郎、武田信玄、今川义元、丰臣秀吉、竹中半兵卫、上杉谦信、かすが

前田庆次路线人员一览：前田庆次、森兰丸、本愿寺显如、浅井长政、阿市、明智光秀、前田利家、まつ、织田信长、浓姬

将任务模式全部打穿,即可开启隐藏模式,该模式中可跨剧本使用武将。此外,如果将战记全部完胜,还可以得到二位主角的高级武器防具(见后述)。由于任务模式中不少任务都非常难,所以建议大家打过故事模式的“究极”难度,购买最强装备再来挑战。

自由对战模式



设定规则、整理装备，之后与CPU或者玩家对战，规则的设置和《高达vs高达》极为相似，基本上就是确定一下时间、战力。需要注意的是，本作并没有COST OVER系统。比如总的COST是1000，角色A的COST是550，角色B是430， A先落一次后B被击坠，复归时虽然



COST只剩20，但还是满血，不受影响。这个系统说好可以让战斗少了很多后顾之忧，增加积极性；说不好的话，抹杀了队伍搭配的相当一部分策略性是软肋所在。

大家可能注意到了选择角色时最下面有个“段位”，这个东西代表了玩家对战的次数以及取胜场数，只要多多进行自由战斗、通信对战或者故事模式并且取胜，就会在自由战斗中出现“BASARA者认定战”，这一战打胜人物就可以升段。段位分为若干等级，从一开始的初段二段，到中等的“皆传”、高级的“BASARA者”，每个人的最高段位名称就是自己的称号（比如丰臣秀吉就是裂界武帝），段位虽然对人物能力没有直接影响，不过关系到角色服装的取得。

挑战模式



打通任意一个战记后出现的模式，简单的说来就是刷钱用的。一开始只有简单和困难两个难度可以选，通过后就会追加究极、战极等难度。规则也很简单，与队友合作打倒敌人，胜利后就可以得到赏金。每胜利一场，就可以选择是继续往下打还是退出。继续往下的话奖金会增幅递加，如果能通过最后的LV5，会得到数目非常可观的资金，但中途失败就会什么都得不到。

高级难度下，敌人的攻击力也好数目也好都比较多，不过AI又没有上升，最大的问题来自于同伴……同伴掉得实在太快了。而且就算是选了“回避”指令，同伴照样会向着爆了气槽的敌人直冲过去……往往会让人气得咬牙切齿。

武器防具服装出现条件

武器1&2：1为最初所持，2为一开始可以购买（1000G）。

武器3&4：分别通过“普通”难度的第二和第五关，售价为3000和8000。

武器5&6：分别通过“困难”难度的第二和第五关，售价为12000和20000。

武器7&8：分别通过“究极”难度的第二和第五关，售价为35000和60000。

防具1：故事模式3人通关追加，售价5000。

防具2：故事模式通关10人追加，售价30000。

防具3：故事模式通关20人追加，售价70000。

服装1：最初所持。

服装2：级别达到4段。

服装3：级别达到“皆传”。

服装4：级别达到最高级个人称号。

伊达政宗第九武器【天龙】：《苍穹》剧本全50任务完胜通过。

伊达政宗第四防具【雷轰】：挑战模式“战极”难度LV5通关。

真田幸村第九武器【朱罗石动】：《红莲》剧本全50任务完胜通过。

真田幸村第四防具【风林火山】：《樱花》剧本全50任务完胜通过。

简要操作说明



这就是战斗的基本画面，左上方是战况说明（有时还会有双方的战力槽表示），左下方是HP槽、气槽（，与CPU搭档时血槽上面会显示CPU作战的方针，用SELECT切换(但其实CPU完全不听你的)。游戏的基本操作如下：

十字键&摇杆：控制人物行动。

连续两次方向键：回避，或者叫STEP更合适一些？第二下按住不放即为冲刺

L键：防御

□：普通攻击，连按可连击，中途可用回避取消。

△：固有技1。

×：跳跃。

○：切换锁定目标。长按不放可解除锁定。

R+□：牵制技。

R+△：固有技2。

△+□+×：战极drive（其实就是爆气）爆气期间被小攻击命中不会有硬直，自身行动速

度和攻击频率增加，攻击力上升。注意防御力不会上升。

锁定敌人时，如果敌人准星为蓝色，表示敌人在射程外，准星为黄色则在攻击距离内。屏幕侧面如出现黄色箭头，表示自己在敌人的黄锁定范围内，如箭头标红，则表示敌人正在攻击。

跳起后仍然可以进行回避和冲刺动作，此时屏幕下方显示BOOST槽，如果槽用尽就会直接落地。

如果在敌人防御时走到敌人身后，就会出现蓝色的“chance”字样，此时攻击，必定能把敌人打出硬直（除非敌人在爆气状态中），而且伤害2倍，所以在敌人防御时，可以以回避动作(或者叫STEP更合适?)绕到敌人身后攻击。同理，当自己防御时被敌人绕到身后，会出现红色的“danger”字样，此时就要注意回避了。

这游戏的锁定系统出奇的烂，切换的顺序既不是按比较近的敌人也不是先锁目标或者BOSS，而是按敌人出现的顺序切换，经常出现按了好多下键也锁不到某人身上的现象。此时我们可以直接解除锁定进行战斗。牵制技的威力虽然很低，但能够将敌人打出硬直，是名副其实的“牵制”武器，要善加利用。

全部参战武将武艺评析!

首先简单的说说这游戏对战的基础。和高达对高达不同，本作对战术和操作的要求不很高，最重要的是反应的快慢以及对人物招式性能的理解程度。由于有着背刺系统和弹反的存在，所以防御和反防御就成了游戏的主题。接近对手——在恰当的距离出恰当的招数——依据对手的行动进一步反应。大致就是这样的一个过程。

此外，本作是没有COST OVER的，1000战力时，即使两个人都是900多COST也可以安心爆两次，而如果一个人是550，一个人是430，则两人一共可以爆3次，即使是后爆掉的人重生后也还是满血。

被敌人连击时可以爆气反击，反之如果敌人爆气，我方最好还是专心回避和防御。事实上由于敌人速度上升，回避变得困难，所以防御，或者中招后倒在地上拖延时间也是不错的选择。

伊達政宗

标准的速度型角色，招式丰富，血量、攻击范围和攻击力都比较优秀，是许多玩家的最爱。作为三大主人公之一拥有第九把究极武器和第四件防具也是亮点。爆气攻击破坏力超群，配合战极可谓摧枯拉朽。题外话，装备了全部最高级武具之后COST直接超1000……





普通攻击：由于有着六爪流的存在所以性能迥异。爆气前攻击频率快，次数较多，不过攻击范围比较有问题，长度和照顾周围的程度略有缺陷，容易被其他人打断。爆气后暴力非常，速度范围全部超杰出，攻击力也有上升。

固有技1：用爪子将对手高高挑起，范围小，速度快，一般都接在普通攻击中使用，之后对手没有受身的话可以追打。对手受身的话要十分注意，被马上反击就糟糕了，牵制技准备好。

牵制技：向前直线打出高速的雷球，威力和追踪性不用指望，射速和射程还是比较理想的，可对空。

牵制技：向前打出一个高速的雷球，射程中等没有追踪，但可以对空。用来打出硬直最合适。

固有技2：爆气。经过一段时间或受攻击后解除。期间攻击力、行动速度上升，不可以防御，普通攻击变为六爪流连斩。爆气效果中再度出招会变成范围超广，速度极快的身前180度瞬杀斩，附带强烈吹飞效果，不过收招慢得惊人并

且会解除爆气状态。普通攻击起手+固有1挑飞+普通攻击确认+瞬杀斩收尾这套连击很实用。

真田幸村

伊达永远的好敌手，二号主角。有着主角光环的笼罩实力自然不会很差，和伊达类属于全能类型，只是特殊技略微难以驾驭。如果伊达是4分力6分速的话，他就是6分力4分速度了吧。



普通攻击：长枪连扫，出手快密度高，头两段范围好，不过意外的是虽然是长枪，但攻击范围和攻击力并不是非常高，和伊达政宗爆气后一样属于速度流。

固有技1：用长枪高速在身前连续突击，连打可提高HIT数，最后吹飞，比起其他角色此类特技，最大的优点就是转角很好，比如说面前有两个敌人，一个死了后会自动转头去扎另一个。利用这一点有时也可以抓住用侧闪躲开的对手，被防御后的硬直也较小。

牵制技：向前以抛物线丢出一个火球，威力比较不错，不过出招速度和准头就差了些。可以对空是魅力所在，远处飞过来的家伙就给他来一颗吧。



固有技2：先摆个极慢的出招动作，然后高速旋转双枪形成人体绞肉机突进，连打按键可以增加攻击力、持续时间和突进速度。虽然威力比较大，但因为出招慢的关系所以使用的场合很微妙。想要靠这招一口气卷开身边的敌人需要猛按换锁定才行。

前田慶次

不知为何存在感薄弱的第三主角。不过有



着主角光环的笼罩，能力肯定是不会坏的，庆次有着三个主角中性能最好，最稳定的普通攻击，技能也是标准的普通技、连打技和特殊技组合，战术选择范围很广。没有专用武器防具是个遗憾。

普通攻击：速度快，范围广，射程也不错，收尾硬直小，威力比起真田幸村的略低，其他方面则好过其他二人，同样可以用固有技1接续。

固有技1：连打+吹飞的标准组合。比较难得是即使连按到最大HIT数，持续的时间也不太长，不容易被打断。



牵制技：用刀在地上打出一个风属性的剑气前行，从速度和轨迹上类似いつき的牵制技，但射程和高速雷球类一样，威力也比いつき、北条氏政的要大一些。

固有技2：出招略慢。将刀和鞘组合成一把巨大的砍刀直挺挺的砍在身前，自然，威力高附带打飞。可以原地蓄力。蓄力后不但攻击判定、攻击力增加，而且吹飞距离也会提高。虽然对战时用途不是很大，但对CPU战时可谓至宝。

猿飛佐助



这游戏里的忍者不止这一位，但最强的忍者说是这一位一点也不过分。仅就性能上来讲，这个角色只有非常小的一点缺陷，其他方面可以说要啥有啥，而一线级人物的血量、攻击力配合超短（很快就能满）的气槽也足以让人随时对其心存忌惮。

普通攻击：普通攻击和风魔一样，以高速度、自身移动为特色，最后的一下是将手中忍者标投出，范围很大，被打飞的对手就算受身也无法立刻还击。美中不足是平时的判定不够彪悍，对周围的干扰和其他方向的敌人无可奈何。



固有技1：将手里剑甩开一抡，被打中的敌人将被强制拉到身前，范围极广，而且即使是本多忠胜这种失衡值高的角色也不能幸免，收割多个小兵时候更是法宝（比如某关的打运输兵），不过也不是万能的。首先是此招可防，其次除非是爆气情况下，否则被拉来的敌人有时会来得及防御，部分出招特快的还能反击。最重要的是，判定只有一条线，如果有坡度或者敌人跳起的话，就打不中了……

牵制技：和阿市类似的慢速追踪光球，不再赘述。

固有技2：丢个烟雾弹在地上，之后隐身，效果持续大概3秒左右。说是隐身，其实还能看出来的，而且爆气的黄光也不能隐掉。除了偷袭之外，本招一个很好的用途是跑路，因为隐身时敌人的锁定会自动解除，如果有队友的话，就锁定到队友身上去了，这时候还击或者逃跑都不赖。不过本身出招还是慢了点，要当心被打断。

片倉小十郎

伊达政宗的挚友，人物的性能也和伊达政宗属于同一个类型，同样也有自身强化技巧。优点是普通技对单体非常可靠，而且有高速移动的牵制技和号称铁壁杀手的一闪技，缺点则是缺乏范围攻击技巧，攻击距离略微短。

普通攻击：爆气前是非常基本，没什么特殊的连续斩，最后一下命中会直接吹飞，如果



不确定对手是否受身的话可以考虑。爆气后变成连砍带打又踹，攻击的间隔变得惊人的小，而且途中的转向非常灵活，同时猛按切换锁定和攻击键甚至可以同时控制两个敌人。

固有技1：有气势的身前两连斩，命中的对手会被挑飞出去，出手速度和攻击范围都很让人满意，不一定要接在普通攻击后，仅仅是为了放倒对手也可以使用——不过要谨防对手受身啊。

牵制技：出招很快的向前方高速带电突进，DOWN值挺高，就算是鬼兵也经常能扎一个仰反出来，适合放翻对手或者自己跑路用。不过若是没扎出硬直的话可就倒霉了，面对远方的敌人缺乏牵制手段也很不爽。



固有技2：爆气。除了能够强化能力之外，和伊达政宗一样，爆气本身也有攻击判定，能够将一些小敌人打出硬直，可利用。爆气后再出招，角色会超高速绕到对手身后然后重重一刀（收招硬直同样超大），攻击力并不高但是强制吹飞倒地，最好的使用场合是普通攻击被对手防御后，趁着对手想反击或者继续龟缩的时候出其意料的一击吧。

浅井長政

热血马鹿参上！无论是做派还是形象都好像正义战队里的家伙嘛，技能和武器也可谓正正堂堂，没有特别特殊的技巧，主要还是以普通攻击为主。自然，也是一个有着强力强化技的角色，说强化技是战术核心也不为过。

普通攻击：标准的连续斩，速度较快，几段后有个转身抡盾的动作，破绽变大的代价是

攻略研究

可以攻击周围广范围，阻止杂鱼的干扰，很不错。强化后攻击判定和攻击速度有了质的飞跃，看准机会的话甚至能和多数角色对斩来打破对手攻势，一定要熟悉攻击距离。

固有技1：略作停顿后在身前高速划出一个红十字，如果连按的话还可以补上一刀爆发。十字带有挑空效果，爆发则有吹飞效果。一般来说，由于普通技优秀所以很少单用，多半是赶在转盾之前用来收尾。可惜被挑飞后的敌人可以受身，所以追加的那一下爆发就成了鸡肋，还是少用点吧。

牵制技：速度中等的光球，可对空，威力一般，和多数牵制技一样是平凡但不可缺少的性能。





固有技2：摆个超长又傻的姿势（好像做体操），之后剑和盾追加光刃。强化效果持续一段时间，而且就算被击倒也不会解除。期间攻击范围有了很大提高，光球的攻击力和飞行速度都高了。连续使用没有效果，鉴于过程很长，所以有机会时积极仔细地使用吧。

お市

超阴郁的美貌人妻，配音让人很脱力。作为女性角色人气应该很高，但其实她是一位技能比人设更让人脱力的角色。总体性能优点和缺点都很突出，如果不能把握好手感的话一定会打得超郁闷。

普通攻击：范围广，但是从起手开始一直比较慢，使用不得当的话会有被人中途COUNTER的危险，好在使用普通技连击时自己





的位置也有不小的移动，躲个流矢应该还可以。最后几下的动作转换和攻击结束后的硬直都不小，要当心哦。

固有技1：用一个接近周身攻击的扫刀（不在侧后或正后的话都可以打到）将敌人挑空。连续按键的话可对空中敌人连续抡刀击打，最后一下远距离吹飞。范围广和一击起效的反面，出招和收招速度都很不理想，所以一定要确认打到敌人了再连打追加，否则会得不偿失。

牵制技：用刀转身一挥，同时发出一个暗属性光球，弹速很慢但持续时间和追踪性很好。本身的挥舞动作可以护身，牵制光球配合自身的进攻也能从一定程度上弥补普通攻击破绽大的缺点，要积极使用。

固有技2：阿市原地跪倒，身前出现巨大的暗影爪，如果抓到敌人的话可以将敌人拖到远处打飞，同时吸取其伤害进行回复。听起来很美的招不过出招实在太慢了，判定也不是很广，从出招到结束之前一动也不能动，除非1对1，否则是找死。同样使用要慎重。

豊臣秀吉



喝！桑吉尔夫参上！好歹也是官方设定的最强角色之一（比如说吧，标题画面和信长一起变成大怪兽发射banana射线——这是啥- -|||）。高COST，高攻击力，豪爽的投技和范围攻击技，用起来十分趁手。

普通攻击：连续挥拳打击对手，速度一般，但范围和攻击力都很好。如果是一直打完的话可以直接吹飞出去，但一般都不会这么做。

固有技1：用手向前一抓。命中后会捏起被抓的敌人在地上滑一段重重丢出去，是性能和威力都十分杰出的攻击。不过本招其实是可以防御的，而且距离出奇的短，所以一般都会以普通攻击起手接续，这样不但能够提高伤害，自己也能前冲好一段，提高安全系数。可移动中蓄力，射程略有提高，威力上升，不太实惠。

牵制技：用拳猛地在地上一砸，溅起的冲击波波及周围。出招速度并不是十分快，也没有强制吹飞效果，一般被用来防干扰，比如连拳时有敌人接近，就派生这个好了。



固有技2：摆个N长的动作，之后直线前冲抓投对手，被抓住的敌人会受到螺旋打桩的待遇（汗）。可移动中蓄力，蓄力后前冲距离伸长，变成三连螺旋打桩。一开始的POSE太误事了，而且直线前冲一点追踪性都没有，所以出不好的话简直是讨打。本招的真价是不可防御和近乎无法打断的特性，用来偷袭或者接在普通攻击第三段（敌人硬直较长）。不过不蓄力的话威力并不比固有技1强，见机行事吧。

竹中半兵衛

虽然和毛利元就一样是军师型角色，不过他的实力可就比那一位高多了，相应的COST也高一些。本身的技巧性能有特色，只是攻击力比较低，所以能够加强攻击力的固有技2就是战术的核心。

普通攻击：头几下的速度非常快，相当难以反击，后几下则会将锁链剑抡开，速度逐步下降的同时，范围变得比较广，算是比较好用的普通攻击了。缺点是起手数下的距离短了点。

固有技1：和上杉谦信、真田幸村等人类似的乱舞连打系攻击，同样连打提高HIT数。本招的范围相当的广，威力也不错，只是有个小小的缺点：收招并非强制吹飞或者倒地，本身又比较慢，如果敌人是速度类角色的话要当心受身。



牵制技：和阿市一样的慢速追踪光球，只是出招时候没有人妻的护身性强，配合普通攻击使用吧。

固有技2：略作停顿后自己爆气吹飞周围的人。本身吹飞就是为了解围，但出招慢，范围又窄，真是的……好处是可蓄力，蓄力到手上有黑火的时候松手，不但吹飞效果上升，而且短时间内攻击力还会得到相当大的提升，相当大！要注意爆槽会取消这个强化状态……不过，爆槽+爆气+普通攻击接续固有技1这个简单组合能给对手造成极大的损伤，所以一定要善加利用。



武田信玄

牛魔王叔叔登场。顶级的血量和攻击力、强大的突进技注定了他肉搏的宿命，各技巧之间的支援关系要搞清，还要勤用闪避来取消硬直啊。因为经常要短兵相接，所以颇为考验反应的角色。

普通攻击：用斧横扫后连续攻击，在保证了范围和攻击力的同时，速度意外的非常快，是优秀的攻击手段。在结束之前接续其他技能一来保证了输出，二来也提高了安全系数。

固有技1：挥斧砸在地上溅射周围，连续按

键的话还可以再补一发横抡。威力很高，被打中的敌人会浮空再被横抡给全垒打上去。尤其是横抡的判定也很广，被从侧面偷袭的危险也解除了。



牵制技：举拳向前方高速突进。威力略小，但比起其他人（比如片仓小十郎和上杉谦信），收招、出招的硬直都小了不少，可谓真正的完美突进技。连在普通攻击中使用还可以牺牲威力提高安全性。

固有技2：用斧子连续旋转。仅就性能来说其实不如真田幸村的。不过最大的优点是出招快，可接在普通攻击中使用。按键不放可原地蓄力，旋转次数和突进性能加强，不过很难打中就是了。

德川家康

最重要的工作是给高达配音（误很大）。五短身材略少血，但拥有范围很广的普通攻击和好用的连续技，走路的速度也相当的快，战术以游击为主，抽冷子抓住了就可以痛打对手一顿。



普通攻击：武器长，自己又短，所以相对来说范围很大（拼刀时略有优势），固有技1和固有技2都可以接在普通攻击中使用也为他提供了良好的输出源。

固有技1：把棍子丢起来重重的砸地，出招相当快，打中的敌人会被挑空，看准机会可接固有技2！平时也可以先读来迎击，除了射程短这一挑飞技共有的缺点，其他都算不错。

牵制技：和伊达政宗一样的高速直线光球，只是属性（颜色？）不同而已。

固有技2：用长枪连击数下后自己跳起来追打。本身就和普通攻击一样是一套连打技，如果接续使用的话，虽然打不完全套，但一来伤害确有增加，二来强制倒地也保证了自己的安全。

本多忠胜

真名本多刚达姆（误很大）。且不管这家伙打仗的时候心里会不会念叨着我就是高达，但他的血量、性能和攻击力无疑是全角色中顶尖的，尤为难得的是超长的BOOST槽和超高的失衡值（不容易被打硬直），COST超高算是最大的缺点了吧。



普通攻击：用电钻横扫数下后连续抡击，攻击判定、威力全部超优秀，尤其是展开浮游炮之后，连最大的缺点速度慢都得到了充足的弥补。除了固有技2不能接其他东西是小小的遗憾。

固有技1：原地站定对远处的敌人进行炮击。照准一般，弹速比较快，由于是很高抛物线飞来的，所以敌人经常会来不及反应，走路不够快的角色即使走着躲避也会中招。不过自身硬直较大。

牵制技：用钻头瞄准敌人之后长距离突进，打中即可造成多段判定。虽然是突进技但威力很高，展开浮游炮时再突进会带上很眼熟的三角光盾，除了突进距离和连打段数增加外，判定也变宽了。

固有技2：展开浮游炮。一段时间有效，展开期间会不能防御。期间普通攻击时浮游炮会辅助射击，火力变得压倒的猛烈，让敌人最大的机会：弹反较慢的物理攻击后反击也缩水了大半，同时威力也有上升，牵制技也有强化。持续期间再按是浮游炮护体，威力较高附带强制打倒，被敌人袭击或者浮游炮自己快要收回去时候使用吧。

島津義弘

老爷子号称是和本多忠胜比类的猛将，但其实性能面有点……血量和攻击力倒是没的说，



看看COST和块头自然就了解了。无奈招式的配置太过尴尬，让老头空有一身力气用不出来，真是歧视老年人的游戏啊（笑）。

普通攻击：威力优秀，其他方面比较糟糕的普通攻击。出手的两下范围很广，可是速度相当慢，不小心被架得不偿失；之后的攻击频率快了，却变成了用刀柄敲人，范围小的不能再小。最后是一锤子砸飞。

固有技1：挑空技，对上方的判定颇大，连发两次的话没准能把受身太早的敌人再度削下来，不过距离还是糟糕了点。

牵制技：非远程攻击，而是用剑在身前快速地一扫。从性质上来讲类似丰臣秀吉的砸地，但身后没有判定，换来了向前方一定范围的突进，如果威力再高些的话就可以成为杂兵收割技了，现在的样子嘛，果然只能做名副其实的牵制之用。

固有技2：喝酒，立正，拿大刀猛砸自己跟前。威力超大，破防又吹飞，但实际上和其他同类技巧（比如前田庆次的）没有任何优势，长的让人咬牙的准备动作和完全不存在的瞄准性能（准备动作时候面向哪就是往哪砸，敌人走路走开都会不中）不禁让人泪目。

長曾我部元親

海男儿。虽然本身长得挺酷，但是招式性能比较低下，不建议初学者使用——反过来，在低下的性能下却有着种种特殊的优势，是一位比较怪的角色。比起单独使用，配合队友时才能发挥最大价值。



普通攻击：范围超大，但是速度实在太~~~慢了，攻击力也不好。除了一开始的伸脚一踢之外全都得慢慢悠悠的抡动，脚踢还很短。要么是抽冷子确定能打中时候出招，要么是算好提前量抡将起来截击对手。

固有技1：跳起踩着脚下的铁锹（误很大）高速滑动，最后以一个漂亮的转身落地刹车结束。攻击力很一般，不过跳起转身落地的判定挺广的。使用此招时会解除锁定，所以基本上多是用来赶路或者逃走，比如远处的NPC正在被小兵围攻，就可以驾着铁锹赶去解围……

牵制技：和真田幸村一样的抛物线火球，用法自不必多说。

固有技2：小跳以武器砸地，身前出现一个网兜陷阱。角色的灵魂所在。被网兜网住的敌人会长时间不能行动，期间受到任何攻击伤害都是2倍，配合队友可一口气重创敌人。可惜出招速度不是很理想，而且距离比较近，出空了就会挨打，所以如何让这个招式命中敌人就是问题了。推荐用法是队友攻击敌人防御—背后偷袭——起痛打。

毛利元就

攻略研究

前作中以各种各样反击陷阱作为主力技的呼啦圈军师是这次系统缩水的最大受害者啊！由于特殊动作只剩下3个，所以引以为傲的设置技也缩水了颇多，随之下降的还有血量和COST。充分利用招式性能支援队友或者吸引火力吧。



普通攻击：非常平凡的连续斩击，没有特别的优点也没有太弱的地方，要说有什么不好就是攻击力不足（叹气），可接固有技，性能稳定。

固有技1：把圈圈变成电锯切割对手，连续按键增加HIT数。由于本身距离非常短，所以基本上是接在连技中使用。最后毫无例外的是吹飞，威力也不咋样。

牵制技：平凡的光弹，请去找浅井长政组建光弹俱乐部。

固有技2：向前推出一面光壁，唯一拿得出手的技巧。本身出招速度尚可，出招时，可通过按键时间长短来控制光壁飞出的距离。用闪避来取消收招硬直的话，可以继续再发第二个。光壁可以抵消飞行道具，并且能够保持一段时间，调整自身和光壁的位置，无论飞过来的是火球、弓箭还是本多高达都能给打下来，中距离对着撞墙出硬直的敌人冲过去连击吧。

上杉谦信

号称神速圣将、昆沙门天的战国豪杰，有着十分对得起称号的高性能。不过他的技能虽强，却都有某方面的缺陷，所以使用的时候要一定注意安全。善加利用的话绝对是不输于主角的强力角色。

普通攻击：快而范围优秀，最后一下疾速前突进，要说有什么特点的话就是HIT数很少，几下就能收工，虽然攻击略低，但灵活性高，容易把握。

固有技1：在身前连续挥刀乱斩，连打可提高HIT数，最后突进吹飞。出招快而威力好，连击单用两相宜，持续时间长还可以用来封锁正面敌人的行动。缺点是使用的时候无法移动和自由收招，范围也没有看起来那么大，被闪过就不好了。



牵制技：前作的神速前突一闪，出手速度、突进距离全部很优秀，不过不知为何攻击力很低，而且被打中的敌人只是打飞，如果受身的话我们这边就要小心应对了。和前作不同，并不能一下切到敌人身后，加上收招硬直，算是相当削弱了。

固有技2：原地跳起转圈后落地，同时身前180度出现冰块攻击，威力一般，被命中的敌人会暂时动不了。虽然可以说是招牌技，但出招实在慢的不像话，范围也很平庸，1对1对战中使用简直就是摆明了“请来打我”，倒是可以配合队友将对手更长时间拘束或者先读迎击，很考验战略眼光的一招。

かすが

虽然身材扭曲穿着暴露性格异常，不过这位大姐姐可是非常好用的一位角色。攻击虽不强，但机动力和各类特殊技都很实用（比如二段跳和空中浮游），尤其是COST较少，堪称低价货里的战斗机。要说缺点也就是血量了吧。



普通攻击：大致上就是服部半藏的缩水版，收招硬直还小一些。最后一下的钢线散射有吹飞效果，也提高了安全系数，主力起手技之一。

固有技1：变身成美腿陀螺切刻对手（请原谅这无厘头的形容），威力意外的很不错，而且连打按键可以提高攻击次数，队友能补一下的话就更好了。收招时会高高跳起。出招快但距离短，连击中用这个收尾增加伤害吧。

牵制技：和浅井光政一模一样的雷球，攻击力都没缩水。贫血姐姐对付鬼兵、木马等硬直少的敌人的选择之一。

固有技2：自己原地不动，用翻绳乱舞在身前造出一个陷阱，被攻击的敌人会动弹不得。最后连打按键可以自己硬直进一步增加为代价再封印一下对手，最后爆发吹飞。虽然自己也有危险，但仅就拘束效果来讲，比长曾我部元亲的网都不太差，威力也颇为可观。缺点就是出招略慢，范围略小。高难度中利用这招封住血多的敌将让队友收拾残敌是常用技巧。

北条氏政

使用起来非常麻烦，但实力绝对不弱的老头子，如果你能忍受那个滑稽的样子，那他还是



很强大的。和上杉谦信一样拥有冰封技。最大的缺点是走得实在慢，BOOST又超短，老头嘛，没办法啦。对固有技2的使用决定了他的价值。

普通攻击：范围很大，威力也不错，不过每抡一下都要喘一阵，搞不好真的会中途猝死（比如被敌人轻松弹刀后乱刃斩死）。可接固有技1是最大的优点。

固有技1：原地高速挥舞武器，之后砸在自己身前形成冰柱。和上杉谦信的冰不同，范围只有自己身前，而且自己是没法追击敌人的（能动了冰也解了），但挥武器本身也有攻击判定，威力还相当不错，又能接续使用，所以还是很强大的技巧。

牵制技：和いつき一样的贴地属性飞行道具，不过是冰的（其实也没差，反正威力一样）。

固有技2：超恶搞。摸出一根香来顶在头上（其实是针灸）然后摆个POSE，香的有效期间，老头就和打了鸡血一样，攻击速度暴涨，原本很不可靠的普通攻击性能立刻超过德川家康，所以有机会就要积极使用。香的有效期可以看到（慢慢变短），有效期间再出固有技2就可以揪下香头以抛物线丢出去砸人，效果大致就和真田幸村他们的牵制技一样，只是射程和威力提高。

风魔小太郎

忍者头目的名声如雷贯耳，可惜本作中风魔的输出属于略显平庸一类的。不过这不代表性能低下哦！普通攻击的性能非常好，其他招式也是各有各的用处，痛点就在于没有特别猛烈的输出手段，活用各种技巧打游击才是本番。此外，空中攻击的性能非常好。



通常攻击：起手几下很快，之后的攻击中本身会剧烈运动，防止别人打断的效果一流，而且后几下的攻击范围也很大，美中不足的是打完后总有个装那啥的收招动作……

固有技1：略微停顿后，高速向上方踢出，判定大，威力强，不过因为水平移动不明显的缘故，很少能直接用或者接在普通攻击中。多数情况下用来对付飞在空中过来的敌人，近距离下用手里剑打飞也可以抓个受身。

牵制技：和片仓小十郎类似的快速突进技，比较优秀的一点是身体两侧的判定略广，大致上还是一样用法。用在普通攻击中减少破绽也不坏。

固有技2：略停顿后向前投出巨大的手里剑，按住不放的话可以蓄力，让威力和范围增强。手里剑会高速向前平飞，射程非常远，被打中的敌人会直接被挑空，不过一般连不上什么东西就是了。比起主攻，偷袭或者打断敌人行动的意味更浓些。

織田信長

能力平凡但攻击力很高的大魔王，所有技巧都是在某个方面很强大，但另一个方面略有缺陷，所以只要能够扬长避短，信长就是个十分强大的存在——否则他可就对不起自己的COST了。



普通攻击：用剑向前连斩，突进长，威力大，斩得远，但是范围不是很好，侧面一些的话可能会斩空，频率也不太快，斩空后对手马上防御，信长可能会被弹刀。但总体上还是性能优秀的攻击，注意节奏和距离吧。

固有技1：用披风快速一挥，攻击范围自己身前一大片，广得让人厌恶，而且是强制吹飞倒地，群敌或者脱困时的法宝。当然，威力注定不会太高，连续技用这个收尾只为安全，否则还不如砍完。

牵制技：摆个闷长的开枪动作，然后打出一个和阿市一样的暗属性慢速追踪光球，用法也差不多。

固有技2：爆气将武器宿上魔王之力，攻击力上升，但是受伤就会解除，用爆槽弥补吧。此外，爆气中用连续斩的最后两段斩到对手，就会多出一颗红魂围绕信长，此时攻击力进一步上升，幅度相当可观。爆气状态下再出本招，信长就会开枪打出一颗高速度、高伤害的火焰弹，堪比火箭筒，如果有游戏魂的话还会更厉害。

明智光秀

果然这游戏的作者十分扭曲，越是不正常人类的实力就越强啊……虽然长得整个一中年眼残版萨菲罗斯，但这个家伙手中的两把镰刀真不是盖的，要范围有范围要速度有速度，还有强悍的吸血技能。



普通攻击：以镰刀挥击，虽然看起来慢慢悠悠的，但其实意外的快，范围和攻击力也很好，而且可以接续两个固有技，伤害可观。

固有技1：超快速，范围超广的以镰刀在身前一挥，将近180度的攻击范围和优良的出刀速度可谓神技。连打按键的话追加面前双刀下砸，可以打飞敌人，不过速度略慢，当心被防御。用作普通攻击收尾可以弥补第三段时出招略慢的劣势。

牵制攻击：暗属性慢速追踪光球，下略。

固有技2：伸手一掏，被打中的敌人会和明智光秀一起定住不动……吸血攻击，而且时间还不短。和丰臣秀吉的某投技一样，单用很不明智，在连击中代入吧。虽然很容易被打断，但吸血，同时附带长时间拘束效果的本技可谓多人游戏时的法宝。

森蘭丸

看起来是个很可爱的小孩子其实凶暴透了，碎得不能行的普通攻击和中远距离彪悍的射击牵制实在非常让人头疼，尤其是固有技1的性能非常的好，COST也不是非常高，魔王之子的名头不是白来的啊。



普通攻击：快速用弓背劈刺数下后自己跳起将对手轰飞。本身性能平平无奇，但起手速度很快，侧闪收招又小，几下不中或者想要进一步攻击时完全可以在某一段用侧闪取消，接固有1也没问题，是强力的牵制手段。还好攻击距离有限。

固有技1：向前突一小段撞击对手，将对手挑空，连按键可以仰天射箭追打，最后一下强制轰飞。和其他人的固有技1比起来，硬直出奇的小，没中的话几乎马上就可以行动（爆槽后尤甚），而且本身有一定的射程（带有追踪性的突进）。威力不很高是缺陷。

牵制技：出招略慢，射出一颗高速雷球，伤害比较高。伊达政宗直线雷球的强化版，射程不变，可以行动中蓄力，蓄力后接连发射两颗。追踪性和速度非常凶恶。

固有技2：掏出一支巨剑瞄准敌人，弹速奇快，威力很高，射程也很远。按住可原地蓄力，但什么效果都没有，用作调整射击时机之用。射程和弹速非常离谱，离得远远的敌人也能一下中招，是强力的削弱和支援技巧，对付鬼兵、木马、本多高达更是好用。

濃姬

机关枪女仆和大枪少女已经不流行了，暴力人妻才是王道——如果真是这样该多好……虽然有着优雅的身姿和满身火器，不过这位姐姐的性能其实是比较怪异的，属于支援型角色，熟悉固有技2的用法是关键啊。



普通攻击：好像在跳舞一般用火枪连击，之后潇洒的丢枪转身接枪接射吹飞——问题是射程为什么还不如冷兵器……最后一段的抛枪动作也慢的要命，考反应啊……

固有技1：自己站定不动，掏出一挺转轮机关炮向着瞄准的地方猛射，连续按键可以再打一梭子。发招的时候会解除锁定改为自己控制的准星，但一来无法中途取消，二来准星只能左右移动，有坡容易打空。三来，枪弹的威力

本身不是很高，比起伤害，期待硬直更现实一些。发招时自己就是个活靶，所以一定要充分利用射程和持续时间长的优点远距离攻击。

牵制技：和某两个火属性家伙一样是抛物线火球，不再赘述。

固有技2：掏出一发火箭重重顶在地上发射，大概1秒后在身前地下爆发，爆发前按方向可以略微修正爆发位置。范围广，一下吹飞，威力也不错，是双枪人妻重要的自保手段，一定要熟悉手感和距离。话说直接向敌人发射不好么……

前田利家

豪爽的外型和豪爽的武器，当然，如此豪爽的家伙细节上一定很不在意——技能细节上的小缺憾使得这家伙没有看起来那么硬朗……反过来说，只要能回避掉那些细节问题，他可就是强人了呢。



普通攻击：长枪，攻击高范围广，不过第三段和第四段的速度有点慢，虽然可以接固有技取消吧，但固有技本身也破绽，总之是很矛盾啊,控制好距离吧。

固有技1：重重一击打在自己跟前，被命中的敌人会打飞。之后自动抬头冲着天上的敌人一顿猛刺（连按可增加HIT数），最后长枪一挥，超大范围吹飞攻击。砸地的一下是范围攻击还算不错,问题是就算什么也不按都会自动出完全套,没中的话就变大靶子了……收招也慢了些。

牵制技：火属性抛物线火球啦。

固有技2：吹声口哨，从远处向自己飞来三只鹰的奇怪攻击技。打个比方就好像风魔小太郎的手里剑从远处向自己飞来。同样是打上，同样是平飞，同样没有上下调节能力。不过这个威力要高很多。能逆向攻击破防也是萌点。不过这招鹰的出现方式是固定的，而且自身受到攻击就会中断，所以敌人看到你叫鸟直接冲过来打的话有时会糟糕。尽量熟悉鹰的距离，做到一发立刻就中最好。

まつ

作为偶像角色，全能力都比较一般，机动性较好。不过两个固有技的性能颇有看点，喜欢就不妨用用吧。话说这角色第二套服装是奶牛装……



普通攻击：和丈夫前田利家一样是长枪攻击，不过有几段的速度实在太慢了，威力也不行，用作固有技1的起手吧。切记是接不上固有技2的，不要贪多反吃亏。

固有技1：和真田幸村的固有技1几乎完全一样,连威力都没有打折扣。超强诱导性也仍在,真是一片性能沙漠中的绿洲啊（确实是绿的!）

牵制技：和前田庆次一样的贴地旋风，一家人不说两家话。

固有技2：摆个POSE后叫出三种动物，可三段蓄力。第一段蓄力叫出的是直线向前飞行的鹰，风魔小太郎手里剑的互换版，牺牲出招速度，威力上升；第二形态叫出的是土拨鼠，贴地追向对手，北条氏政地面冰棱的互换版，牺牲射程换来了威力；第三形态这个太那啥了,从天而降一只大狗熊……降落速度很快，威力也很高，不过蓄到3段要好久啊。

いつき

和手中硕大的锤子不符的是拥有相当好的机动性，攻击力也很高，无奈重要输出源的硬直大了一些，自己又贫血，所以使用起来还是很考究手腕的。当然,就角色是开朗LOLI一点来看,性能上的小问题完全可以忽略（哈哈哈）。



普通攻击：范围和威力十分出色，速度居然也不慢，只是最后一击的跳起砸飞收招硬直过大，伤害也低，所以一般如果不是为了安全，直接接固有技1更好。

固有技1：类似伊达政宗的固有技1，高速挑飞。而且这招自己的硬直不大，就算敌人受身也可以见机行事。自然可以接在普通攻击中使用。

牵制技：向前抡出一组石笋贴地高速前进，几乎没有照准性，威力较低，但弹速和射程是非常的远，把伊达的光球对空去掉，增加射程就是本招了。

固有技2：略作停顿后将手中锤子直线丢出，射程中等，丢出的锤子会飞回来。威力很大的远程攻击，如果能够避免收招硬直带来的麻烦，会是相当可靠的手段（比如打特洛伊木骑），能打2HIT出硬直也是优点之一。

ザビー

胖大的身躯似乎并没有阻碍邪教教主行动方面的灵活性，不过所有的攻击破绽都偏大却是个严重的问题，兼之BOOST槽略短，所以相当考验使用者的手腕。（喂喂喂！你不是因为他面目可憎而且是LOLI的敌人才这么说吧！）



普通攻击：用两手装备的榴弹炮……的炮管猛敲敌人，突进距离远，威力较高，但是范围就差了点，要提防敌人侧身躲避。直接打完的硬直相对略小，保证安全的话可用固有技1提高伤害。

固有技1：用两手装备的榴弹炮瞄准……身后开炮，把自己变成人肉炮弹打出去。威力奇高，射程较长，而且带有猛烈的追踪性，命中就会直接炸飞出去，教主主力技之一。不过无论中没中，自己的硬直都大的要命，最糟的是本招是可以防御的，所以一味乱用的话会自食苦果，没有把握不出招！

牵制技：用两手装备的榴弹炮打出——1发抛物线火球……喂！你那榴弹炮是干什么用的啊！性能和真田幸村的一样。

固有技2：原地站定蓄力，之后投掷出一发弹速极快，威力较高，追踪性较好的爆弹，仔细看的话其实是自己形象的娃娃……按键不放可蓄力，性能全面提升，教主的远程强力技巧。

本願寺顕如

体，体帝比尔（误很大）。使用这个角色的话强烈建议大家先刷到4段得到第二套衣服……大金佛啊，太强大了……除了彪悍的外型之外，角色的能力也是超强大的，而且意外的居然是低COST，算是低COST里最厉害的一位了吧。



普通攻击：起手超快，直线射程很长的三段攻击，第三段攻击同时兼顾正后方。最后是两下周身旋转抡飞，全360度有判定，优秀得不可思议。接固有技也可以，但其实多数情况下不划算。

固有技1：自己盘坐在空中旋转攻击敌人，出招快，收招硬直小，不过威力也不高（比普通攻击打完还是高一些啦）。只要按一下就可以，多按也不会变强，也无法中途收招。不过角色移动慢，经常陷入包围，还是很实用的。

牵制技：比较奇怪的体术，跳起两腿直踢。虽然从出招到判定较慢而且没有追踪而且射程不长（汗），但本招是不可防御的，夹在普通攻击里出很难反应过来。而且只要踢到，收招硬直就小得可以忽略不计。倒是没踢到的话会仆倒在地，场合要注意。

固有技2：掏出一颗大力丸吃掉，然后巨大化（汗死了）。巨大化对招式性能攻击力本身没什么影响，但身体大了，范围也好判定也好自然也跟着水涨船高了，而且会金闪闪的呃。有效期间再出招是将武器向身前一戳，发射360度周身的筋肉BEAM，多段HIT，全方位攻击，附带吹飞，威力不错。其实普通攻击接这个不是确定的，期间敌人能反击一下，不过用这招时候是刚体状态，除非是强制拘束技（比如明智光秀的吸血），否则不会被打断。

今川義元

性能上面四平八稳，虽然血少了点，攻击平庸，但招式比较好用，速度也不错……只是太猥琐了太猥琐了太猥琐了（回声）。掌握固有技2的用法可以让他成为战场上最吸引火力的角色……



普通攻击：威力有问题，范围也不广，但是连打速度相当的好，抽冷子爬过去拿扇子抽人是家常便饭。可接固有技1，或者不接直接吹飞也可。

固有技1：超猥琐的扭扭舞，同时周围出现彩色光。按键连打可以增加HIT数，不过比起那个增加了也没多明显的攻击力，能够长时间拘束对手才是优点，普通攻击一扇子舞一队友元亲的网兜。这样的组合也能够办到。

牵制技：和浅井长政一样的光球，不过出招硬直在光球发出后而不是发出前，挺实用的。

固有技2：直线丢出一把大扇子，射程一般，性能和风魔小太郎的手里剑一样（也是挑飞），不过如果肯蓄力再放的话，扇子就会变得非常宽，飞得也远，成群的杂鱼是最适合目标。

宫本武藏

本来应该是最强剑客的宫本不知为啥在basara里是个便宜货的角色。HP和COST是全任务最低，攻击力也相当让人绝望。技能方面，牵制技约等于无，普通攻击也一般，灵活利用其机动性和固有技打游击才是出路。

普通攻击：用两手的断桨连续攻击对手，



性能平庸，攻击力低是最大的痛。

固有技1：双手交替连斩后回旋斩打飞，连按提高HIT数，平凡的连打系技巧。

牵制技：向前方丢出两颗小石子。没有追踪性，威力也很低，而且发招时自己还有破绽，真是不知道应该怎么用……

固有技2：可以移动蓄力。出招时高速在身前溅起一片烟尘，连按攻击键则可以补上又快又狠，强制吹飞的一刀，破防。用来偷袭或者攻坚两相宜，但本身的射程并不远，所以如果一下打空，或者冒冒失失闯进敌人攻击范围，倒霉的还是自己。



> 最早看到游戏的介绍时有种"古装版高达vs高达"的感觉，自然十分期待，不过上手之后却让人大跌眼镜，一度让我觉得这游戏不是CAPCOM做的……游戏放弃了系列最大卖点"固有技"，让人费解，取消级别也有些不妥。为什么呢？最大的问题是，去掉这两个系统后，游戏战斗出现了单调和艰难的两极化，简单时和无双一样的砍瓜切菜（而且敌人数比较少）；困难时对BOSS一次小小的失误就会让将近半小时的努力前功尽弃，最要命的是，没有升级又缺乏收集要素，当你竭尽全力过关时，得到的或许只是金钱，丝毫没有成长的成就感……就感觉本作，是为了迁就其他成功游戏要素而生硬地转变和模仿，反而失去系列固有魅力。哎，一声长叹……

牧場物語 シュガー村とみんなの願い

ぼくじょうものがたり



PSP
蜜糖村和大家的愿望

SLG ●MMV●2009年3月19日
●1人/5040日元●记忆容量448K

经营好自己的牧场 先要了解各种各样的操作技巧

文/GOINGAMER 安安

《牧场物语》系列新作《蜜糖村与村民们的愿望》登陆PSP。本作继承了牧场物语系列一贯的风格和系统，CG画面方面虽然有所缩减，但是大幅强化了游戏的系统，使得游戏的可玩性和耐玩度不断飙升。游戏以主人公为了拯救村庄而开始了积累资金之路为开始，主角需要通过各种途径努力挣钱，同时和性格各异的村民们发生了形形色色的故事，并且最终找到自己的真爱–主角和村中的6位少女更可以不断提高好感度，最后共同生活。

操作介绍

△键：用来调整视角为角色面对方向，地图模式下用来直接回家休息。

○键：用来表示确定、调查物品、与NPC对话、拾取道具、投出手中道具、放下动物、开门。

×键：取消或将手中的物品放入背包。



□键：耕种、采矿、砍树等动作功能键、使用道具。

L键：激活呼唤马或者狗的选择菜单。

R键：激活各种特殊工具、种子、饲料、食品等持有物品装备的菜单。

方向键：旋转主角的游戏视角。

摇杆：用来移动主角行进，轻推是步行，强推是跑步。

SELECT：查看地图。

START：查看菜单，进入配备手中持有道具与装备、查看任务、查看关键道具的界面。

装备品介绍

カマ（镰刀）：初期配备，主要用于收割植物，也可以去除多余的农作物。

クワ（锄头）：初期配备，耕作的时候用来翻松土地，土地只有在翻松后才能种植作物。

オノ（斧头）：初期配备，用来伐木，砍倒树后可以获得木材。

ハンマー（锤子）：初期配备，采矿的时候用来击碎大岩石以获得各种类矿石，或者敲击大树获得果实或昆虫类物品。

じょうろ（洒水壶）：初期配备，用来给农作物浇水灌溉，浇水前需要到房屋边的井中先取水才行。

虫とりアミ（捕虫网具）：用来捕捉各类昆

虫，需要到道具店购买。

ブラシ（刷子）：用来给动物做清洁，增加好感度，需要到道具店购买。

ベル（铃）：用来召集动物，便于放牧，需要到道具店购买。

オカリナ（陶笛）：用来调教狗狗，需要到道具店购买。

乳しぼり器（取奶器）：为牛取奶用的工具，需要到道具店购买。

钓り竿（钓鱼竿）：用来钓鱼的工具，需要到道具店购买。

这些装备都可以在道具店花费一定数量的金钱和特殊矿石进行道具的改造。

建筑设施及各场所介绍

游戏在初期剧情后，就可以正式开始通过各种方法挣钱了，这里首先介绍下村中的全部建筑设施及场所。

◆主角的牧场

玩家初期就拥有一个可以自己起名的比较大的农场，初期的农场，包括主角居住的房屋。

床和写字桌用来休息存档以及察看一些状态参数；

绿色的箱子是道具箱，用来存贮道具；

电视用来获取天气预报等电视信息；

右边墙壁上的挂历用来查询日期和特殊事件日期；

书架主要用来查阅已经获得的料理菜单和鱼拓；

另外，在房屋扩建后，就可以在自己家里烹饪各种料理。



农田：在主角房屋对面是一片可以耕种的土地，可以通过这块土地耕种果实。

鸡舍与牛马棚：主角房屋出门往左是鸡舍和牛马棚，玩家在地图西南方的ブラウニ－牧场购买鸡、牛、马后，会自动送入鸡舍。

收藏室：主角居住房屋的另一侧是收藏室，玩家钓鱼和采矿的时候，会有一定的概率获得特殊道具，这些道具通常就会陈列在收藏室里。

精灵们的小屋：主角家房屋的后面会有个小山洞，可爱的精灵们就住在山洞里。



◆花屋・道具屋

花店的营业时间：AM9：00～PM5：00，休息日是日曜日

花店可以购买种植用的蔬菜花朵的种子。

道具店的营业时间：AM10：00～PM6：00，休息日是水曜日、土曜日

道具店主要可以购买捕虫网具、钓鱼竿等工作工具，同时还可以接受各种类的任务，以及进行工具的强化。

这里是找寻到力の木の实的地点之一。



◆ブラウニ－牧场

位于地图西南的是牧场，在这里我们可以购买牲畜、牲畜饲料，还可以在除木曜日、下雨天以外的AM 8：00～PM 5：00接受打工任务。牧场的营业时间：AM8：00～PM6：00，休息日是木曜日。

◆食品店

食品店可以购买到可直接食用的点心，还可以在月曜日～土曜日的AM 8：00～PM 3：00



攻略研究

到这里来接受打工任务。这里是找寻到力の木の实的地点之一。

食品店的营业时间：AM8:00～PM6:00，休息日是日曜日。

◆茶屋・酒场

茶屋酒馆可以接受依赖任务、购买料理素材，也是找寻到力の木の实的地点之一

茶屋的营业时间：PM0:00～PM5:00，休息日是月曜日

酒馆的营业时间：PM6:00～AM0:00，休息日是月曜日

◆职人の家

职人之家可以购买狗屋、扩建自家房屋，扩建后就会拥有厨房，能够自己烹饪料理了。还可以在除火曜日、木曜日以及下雨天外的AM 9:00～PM 2:00时间里来这里打工。这里同样也是找寻到力の木の实的地点之一。

职人之家的营业时间：AM6:00～PM5:00，休息日是火曜日、木曜日

◆クローブ家别庄

别墅1层厨房的管家老婆婆那里，月曜日～金曜日AM10：00～PM 3:00可以接受制作料理任务，不但可以获得一定的金钱和料理食材报酬，同时主角自己能够记录下料理的制作方法，以便日后直接制作。这里也是找寻到力の木の实的地点之一。

◆矿山

地图的最北方是矿坑，游戏初期，月曜日～金曜日AM 9:00～PM 1:00可以来这里接受采矿的打工任务，完成5次任务后主角可以每天不限时间到矿山中采矿，采矿过程中有可能会获得特殊金属矿石道具。



◆其他

シフォン海岸：村子最西边是シフォン海岸，用来钓鱼的地点之一。

メープル湖：教堂边，同样用来钓鱼的地点之一。

女神の泉：女神出现的地点，钓鱼地点，找寻到力の木の实的地点之一。

矿山の奥の地底湖：钓鱼的地点之一。

コクトウ山：找寻到力の木の实的地点之一。

广场：找寻到力の木の实的地点之一。



农田耕作

首先，需要装备锄头先翻松土地，除去田地的杂草石头。

其次，佩备相应的种子，按方块键播种。

然后，对作物进行灌溉，注意每天都需要及时灌溉才能保证植物存活及收获。灌溉需要首先装备洒水壶，然后前往房屋旁边的水井按方块键取水，随后走到田地上，按方块键为植物浇灌即可。

最后，待作物成熟后，角色靠近作物时屏幕右下方就会提示可以收获，按圆圈键收获即可。

注：下雨天不要耕种，因为雨天耕种会令作物种子消失。





饲养动物

狗：初期玩家会发现村中有2只狗，分别带着红色围巾和蓝色围巾。游戏一开始狗并不属于主角，玩家需要每天在自家门口一侧的蓝色小盘内放置食物，这样持续一定天数，狗的亲密度达到一定程度，就会真正成为主角的伙伴。主角可以抱起小狗一同在村子里活动。需要注意的是，2只狗只能任选其一，千万不要用锤子敲狗，会影响亲密度的建立。尽量给狗吃牛奶、鱼之类的食物。

另外，在道具店可购买笛子，吹奏笛子可以提高狗的好感度，并且不同的吹法会成为训练狗的命令。

坐下——上左下
趴下——上下下
寻找——下左上
跳越——左上右
站起——下上上
跟随——左右右



鸡：养鸡还需要购买鸡饲料，鸡饲料通过R键选择工具装备后，在靠近饲料池放入，以后每天都需要来补充饲料。一般鸡2个整天会生一颗蛋。另外，也可以直接用鸡蛋，在鸡舍左上角来孵化产生小鸡，通常3天后孵化成功。

牛马：喂食牛马同样需要在农场购买饲料，不过喂食的时候需要使用R键选择食物类别。同时为了更好的饲养牲畜，还需要在道具店购买挤奶用的器皿、给牛马梳理毛的刷子等等。

注：动物会生病，需要购买动物的药给他们使用治病；春夏秋冬都可以放牧，晴天、阴天可以放牧，但是雨天、大雨天、下雪天进行放牧的话，动物的亲密度会下降；用锤子等物品敲打动物也会令亲密度下降。



钓鱼

在道具屋购买钓鱼竿后，就可以开始钓鱼了。

最初，钓鱼的地点只有两个，一个是村子西边的シフォン海岸，另一个是村子东北方向的メ－プル湖。达成一定要求后，钓鱼场所增加女神の泉与矿山の奥の地底湖。

在シフォン海岸PM3：00～7：00以及メ－プル湖PM7：00～PM11：00，会遇见戴着斗笠的可爱狸猫ぽんた，把钓到的新种类的鱼给他后选择鱼拓，他会帮忙做成鱼拓。

累计做成10个鱼拓后，狸猫会告诉你出现新的钓鱼地点，位于女神の泉附近。

累计做成20个鱼拓后，狸猫会告诉你又一个新的钓鱼地点矿山の奥の地底湖，位于矿山深处的地底湖，从矿山入口进入，分岔路往右就能找到。



注：虾、章鱼之类的不纳入制作鱼拓的范围。

钓鱼的方法：鱼的颜色分为浅色、蓝色、黑蓝色。装备钓鱼竿后，按下方块键准备钓鱼，抛杆地点选择有鱼或者与鱼游动方向一致接近的地点按下圆圈键，选择靠近鱼的浮标高度再按圆圈键，等到鱼上钩了主角头顶就会冒出感叹号，这时候看清楚以鱼为圆心会出现向外扩张的蓝色圈，等蓝色圈达到最外的灰色圈时按下圆圈键提杆，不同种类的鱼需要的提杆次数和节奏快慢不一，如果提杆成功鱼会一步一步靠近主角直至被钓上来。如果钓到的是稀罕物品，主角头顶的感叹号圈会变成爆炸状。



采矿

采矿的基本方法，类似连连看，靠近矿石按方块键可砸碎矿石，矿石碎掉的同时，如果周围有相同颜色的矿石也会同时破碎。横竖纵相同颜色的矿石可以一起破碎，黄色的矿石作为自由色，可匹配任何颜色，可移动不可单独砸。完成一定次数采矿打工任务后，就可以自由出入矿洞采矿了。后期自由采矿可获得矿石金属クズ铁、石灰石、ミネラル结晶、铁矿石、铜矿石、银矿石、金矿石、レアメタル、ブル－ロック、オリハルコン、ム－ンライトスト－ン，可以用来在道具店强化斧子、锄头、锤子、钓鱼竿等工具，或者成为一些事件所需的物品。





料理

本作的料理工具共有4种：平底锅，锅，搅拌器，烤箱，当自己房屋扩建后，会自动拥有一间宽敞的厨房，厨房初期的烹饪设施只有煮锅和炒锅，玩家可以前往道具店购买微波炉和榨汁机。制作料理的素材来源很多，可以通过村中的树下拾得、任务奖励、自己种植，食品

攻略研究

店购买、钓鱼等等获得。有了素材，还需要食谱，食谱的最直接了解方法，就是在别墅厨房做兼职，完成工作的同时会将食谱记录。

捕虫

在道具店购买捕虫网后，工具栏装备就可以捕捉蝴蝶等昆虫了。另外，村子里会有1个小孩收集昆虫。可以将捕捉到的昆虫给他获得一定的报酬。

打工任务

1、动物的帮助

场所：ブラウニー牧场

时间：木曜日、下雨天以外，AM 8:00～PM 5:00接受打工任务，PM 6:00终止

内容：照顾牛、马（填料、刷毛、对话、取奶），工作时间为实际时间

方法：与牧场老板カザン对话选择第二项开启工作任务。牧场室外的马匹与牛，靠近它们按圆圈键并对话，装备刷子后按方框键替马匹们清洁刷毛，装备取奶工具后靠近奶牛按方框键可挤奶并收集牛奶。牧场室内拾起对面地上放置的饲料草，一一放入房间内的饲料槽中。所有这些工作完成后往回走结束任务，获得报酬。

报酬：1个牛奶S＋金钱50G×工作时间



2、鸡的帮助

场所：食品店

时间：月曜日～土曜日，AM 8:00～PM 3:00

内容：照顾母鸡，填补饲料、取蛋，工作时间为3个小时

方法：与食品店老板ロナルド对话后选择开启任务来到养鸡房，按圆圈键将屋内的母鸡一个个抱起后再放下，圆圈键拾取地上所有的蛋并按叉键收集，紧接着，按方块键将鸡饲料倒入房间内左边的饲料槽中。所有这些工作完成后开门选择完成任务，之后会获得奖励。

报酬：蛋1个＋金钱180G～230G

3、矿石采掘

场所：矿山

时间：月曜日～金曜日，AM 9:00～PM 1:00

内容：将矿坑内的大岩石敲碎采矿，工作时间为5个小时，打工次数为5次

方法：进入地图最北边位置的矿山洞，初期和右侧的矿主ルドルフ对话，可以接受打工任务。反复多次后可开始每天不限时间自由采掘，从而获得多种增强工具的矿石金属。砸完后收集矿石，洞门口与矿主对话结束任务获得奖励。

报酬：ミネラル结晶1个＋金钱250G＋开采拾得的矿石数

注：5次打工后，主角可以不限时间自由进入矿硐采矿。

4、木材采伐

场所：职人の家

时间：火曜日、木曜日以及下雨天以外，AM 9:00～PM 2:00

内容：到伐木区砍树，工作时间为3个小时

方法：跟屋外的店主老头儿ウッド对话后开启任务，然后到达采伐区，装备斧子按方框键砍树即可。砍伐到的木材捡拾起来按叉键收集，这个过程会不断消耗体力，体力为零就不能继续了。小型树木需要砍3次，获得1-2个木材；中型树木需要砍5次，获得3-5个木材；大型树木需要砍10次，获得6-8个木材。除了砍伐木材，还可以在采伐区的地上捡拾各类蘑菇、菌类。木材采伐完成后与店主对话结束工作，获得报酬。

报酬：金钱200G＋金钱30G×拾得的木材数＋伐木区采集到的蘑菇类

注：当多次反复进行本兼职工作后，店主会让主角去采伐地点自由采伐，可以直接获得木材。



5、料理

场所：クローブ家别庄

时间：月曜日～金曜日，AM10：00～PM 3:00

内容：做规定需要的料理，工作时间为2小时

方法：前往地图左上的别墅，进入别墅内

往右的厨房，和管家老奶奶マーサ对话，开始制作料理任务。自动选材，工具自选，将各种素材放入，按Start开始烹饪，需要多次尝试。

报酬：任务失败，获得金钱50G；任务成功，获得金钱200G＋完成料理后多余的食材。



恋爱与结婚

姓名：アリス（爱丽丝）

游乐园公司的社长。工作不顺利的时候总是考虑他人的责任，性格自我中心。为了建立游乐园，对村子做了各种各样的事情。尽管在公司里对人冷淡，有点儿令人害怕，但实际上是讨厌寂寞的类型。

家族构成：不明

喜欢的东西：宝石、アクセサリー

不喜欢的东西：草、失败料理

生日：春の月5日

主要出现场所：不定



姓名：ライラ（莱拉）

永远带着笑容的花店老板。平时大方稳重，但偶尔也会采取一些积极的行动。时不时会叫来关系亲密的女孩们，进行一些蛋糕教室之类的活动。

家族构成：不明

喜欢的东西：花、犬、ブルーベリー、クルミ、所有果物

不喜欢的东西：草、失败料理

生日：春の月27日

主要出现场所：花店



姓名：ケティ（凯蒂）

茶馆的招牌女侍者。性格开朗活泼，无论是和谁都能很快成为朋友。喜欢打扮和制作点心,挑战着各种各样的事。同时，她憧憬着村子外边的世界，一直有出外旅行的梦想。

家族构成：祖父是ウォール

喜欢的东西：おかしづくり、チーズ、满月草の实

不喜欢的东西：草

生日：秋の月29日

主要出现场所：茶屋



姓名：サラ（莎拉）

处理麻烦的手腕很高明，被大家所依赖的大姐。由衷地看重蜜糖村的自然和动物们，但是对村外来的人有些严厉。

家族构成：祖父是ウッド

喜欢的东西：骑马、动物、フルーツ



攻略研究

不喜欢的东西：草、饲い叶
生日：夏の月8日
主要出现场所：职人の家

姓名：ディア（迪雅）

在别墅居住的大小姐。喜欢读书,只是读书也能度过一整天。性格认生,几乎没想过出门。

因此和主人公初遇的时候很冷淡，不过实际上是个很为朋友着想的温柔女孩。

家族构成：不明
喜欢的东西：读书、ブルーベリー、ベリー系
不喜欢的东西：雷、雨、草、失败料理
生日：冬の月9日
主要出现场所：クローブ家别庄



姓名：ジーナ（吉娜）

别墅的女仆，和祖母玛莎一起照料着迪雅的起居。喜欢漂亮的东西，很细微的东西也能注意到，家务全能。不过，由于保守的性格，对主动积极的行动感到苦手。

家族构成：祖母是マーサ
喜欢的东西：そうじ、鱼料理、卵
不喜欢的东西：草
生日：秋の月20日
主要出现场所：クローブ家别庄



姓名：オーレリア（奥蕾莉亚）

由切斯塔带到蜜糖村的目光锐利的修女。进行着从体力劳动到怪异行动的跟踪，常常支撑着切斯塔。虽然是个颇有男子气概的的女性，却有着对笛抱有兴趣的另一面。

家族构成：不明
喜欢的东西：木材、贝壳
不喜欢的东西：草、クズ铁
生日：秋の月5日
主要出现场所：教堂



姓名：女神さま（女神）

家族构成：不明
喜欢的东西：野菜、フルーツ
不喜欢的东西：草、雨
主要出现场所：女神の泉



结婚条件

当具备一定条件后，主角就能与心仪的女生结婚了。

1、亲密度必须达到一定程度。
2、房屋扩建完成，拥有厨房、两张床。
3、拥有青い羽。

主要事件

制作女神服装的故事【字效】（相关人物：ジーナ）

第一年

1、季节日期：春12～17日
地点：食品店
时间：AM8:00～
发生条件：ジーナ好感度20以上



※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：夏9～13日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：ジーナ好感度25以上、晴天或阴天
备注：选择「なるほど」的话，ジーナ好感度+10

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

3、季节日期：夏14～18日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情2结束了以后，并且ジーナ好感度30以上

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

4、季节日期：夏19～23日
地点：别墅前
时间：AM6：00～
发生条件：剧情2结束了以后、ジーナ好感度40以上、晴天或阴天
备注：剧情3如果未发生也可以触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：紧接着剧情4之后～夏28日
地点：女神の泉
时间：AM6：00～
发生条件：剧情4结束了以后、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6、季节日期：紧接着剧情5之后～秋3日
地点：道具屋
时间：10时～
发生条件：剧情5结束了以后
备注：问题追加「绢系について」

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

7、季节日期：秋4～12日
地点：别墅前
时间：AM6：00～
发生条件：剧情6结束了以后、ジーナ好感度70以上、晴天或阴天
备注：关键道具追加「绢系」

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

8、季节日期：紧接着7之后～秋13日
地点：女神の泉
时间：AM6：00～
发生条件：剧情7结束了以后、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

9、季节日期：秋16～20日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情7结束了之后、ジーナ好感度80以上、晴天或阴天
备注：关键道具追加「虹の生地」

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

10、季节日期：紧接着剧情9之后～秋25日
地点：别墅内
时间：AM8：00～
发生条件：剧情9结束了以后

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

11、季节日期：冬25～29日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情10结束了以后、ジーナ好感度100以上
备注：问题追加「衣装を见た？」

—— 第二年 ——

12、季节日期：春26～30日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情10结束了以后、ジーナ好感度110以上
备注：问题追加「女神の衣装で有名に」



蓝色的草传说（相关人物：ライラ）

—— 第一年 ——

1、季节日期：春18～24日
地点：自宅前
时间：起床时

攻略研究

发生条件：ライラ好感度20以上、作物总收成4以上

备注：关键道具追加「ブルーミストの种」

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：夏2～6日

地点：自宅前

时间：起床时

发生条件：剧情1结束之后、ライラ好感度30以上、作物总收成8以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

3、季节日期：夏9～14日

地点：茶屋内

时间：AM12:00～

发生条件：剧情2结束了之后、作物总收成12以上

备注：问题追加「青い花と青い蝶」

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

4、 季节日期：夏11～30日

地点：女神の泉

时间：AM6:00～

发生条件：剧情2结束了之后、种を植えた日から9日间水を撒いた、晴天或阴天

备注：剧情3未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：秋7～11日

地点：女神の泉

时间：AM6:00～

发生条件：剧情4结束了之后、ライラ好感度50以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6、季节日期：冬24～28日

地点：花屋前

时间：AM6:00～

发生条件：剧情4结束了之后、ライラ好感度60以上、晴天或阴天

备注：剧情5未发生也可触发

—— 第二年 ——

7、季节日期：春9～13日

地点：花屋前

时间：AM6:00～

发生条件：剧情4结束了之后、晴天或阴天

备注：剧情5,6未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

8、季节日期：夏2～6日

地点：自宅前

时间：起床时

发生条件：剧情4结束了之后、晴天或阴天

备注：剧情5,6,7未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

9、季节日期：夏11～29日

地点：女神の泉

时间：AM6:00～

发生条件：剧情8结束了之后、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

10、季节日期：剧情9结束了之后第二天～夏30日

地点：女神の泉

时间：AM6:00～

发生条件：剧情9结束了之后、花开、ライラ好感度90以上、作物总收成30以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

11、季节日期：秋6～11日

地点：自宅前

时间：起床时

发生条件：剧情10结束了以后、ライラ好感度100以上、晴天或阴天

优胜马培育指南（相关人物：カザン）

—— 第一年 ——

1、季节日期：

地点：牧场

发生条件：初次在牧场打工结束后

备注：回答「はい」的话，カザン的好感度+10

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：夏2～6日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：没养马、ブラウニー牧场的马亲密度一定以上、カザン好感度30以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

3、季节日期：夏12～16日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：カザン好感度30以上、马的好感度达到22以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

4、季节日期：秋15～19日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情3结束了之后、カザン好感度40以上、马亲密度42以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：冬6日～春16日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情4结束了之后、カザン好感度50以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6、季节日期：剧情5的第二天～春17日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情5胜利、晴天或阴天

—— 第二年 ——

7、季节日期：春22日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情4结束以后

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

8、季节日期：春23日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情7结束后

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

9、季节日期：夏2～6日

地点：广场

时间：8:00～18:00

发生条件：剧情8胜利、カザン好感度70以上、晴天或阴天

神圣的名画（相关人物：チェスター）

—— 第一年 ——

1、晴天或者阴天

季节日期：夏9～13日

地点：自宅前与ティム发生对话剧情

时间：起床后

发生条件：ティム好感度20以上

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：秋1～5日

地点：メープル湖

时间：6:00～

发生条件：采掘合计数20以上、晴天或阴天

备注：剧情1未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

3、季节日期：秋11～27日月曜日水曜日

地点：メープル湖

时间：6:00～

发生条件：剧情2结束后、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

4、季节日期：剧情3的次日～冬4日

地点：メープル湖

时间：6:00～

发生条件：剧情3结束后、チェスター好感度30以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：冬8～12日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情4结束后、采掘合计数30以上、晴天或阴天

备注：教会地下开放

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6、季节日期：剧情5的次日～冬29日

地点：教会内

时间：6:00～

发生条件：剧情5结束后、持有ブルーロック、レアメタル、ミネラル结晶、オリハルコン这4类矿石触发

—— 第二年 ——

7、季节日期：春1～7日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情6结束后、采掘合计数40以上、晴天或阴天

天然纪念品传说（相关人物：サラ）

—— 第一年 ——

1、季节日期：夏9～13日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：サラ好感度10以上、晴天或阴天

备注：选择「野生动物に手を出すな」结束对话

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：秋2～6日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情1结束以后、サラ好感度15以上、晴天或阴天

备注：问题追加「走り去る动物」

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

3、季节日期：冬3～8日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：サラ好感度30以上、晴天或阴天

备注：剧情1,2未发生也可触发

—— 第二年 ——

4、季节日期：春6～10日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：サラ好感度40以上

备注：剧情1～3未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：春27～夏3日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：サラ好感度50以上、晴天或阴天

备注：剧情1～4未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6、季节日期：夏21～25日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：サラ好感度60以上

备注：剧情1～5未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

7、季节日期：秋1～6日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：サラ好感度70以上、晴天或阴天

备注：剧情1～6未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

8、季节日期：秋15～19日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：サラ好感度90以上、晴天或阴天

备注：剧情1～7未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

9、季节日期：剧情8发生当天

地点：コクトウ山

时间：19:00～

发生条件：剧情8结束了以后

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

10、季节日期：冬1～7日、火曜日木曜日以外

地点：职人の家

时间：6:00～

发生条件：剧情9结束后、サラ好感度100以上

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

11、季节日期：冬12～16日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：サラ好感度110以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

12、季节日期：冬22～28日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：サラ好感度120以上、晴天或阴天

复活的收获祭!（相关人物:マーサ、ウッド、ウォール）

—— 第一年 ——

1、季节日期：夏16～20日

地点：海岸

时间：6:00～

发生条件：マーサ好感度10以上、晴天或阴天



※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：秋15～19日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：ウッド好感度15以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

3、季节日期：冬11～16日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：ウォール好感度15以上、晴天或阴天

备注：剧情1,2未发生也可触发

—— 第二年 ——

4、季节日期：春6～11日

地点：茶屋内

时间：12:00～

发生条件：3人之中某个人好感度30以上

备注：剧情1,2,3未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：紧接着4之后4～春15日

地点：女神の泉

时间：6:00～

发生条件：剧情4结束后、晴天或阴天

备注：关键道具追加「女神像の破片」

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6、季节日期：剧情5的次日～春20日

地点：职人の家

时间：6:00～

发生条件：剧情5结束后、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

7、季节日期：紧接着剧情6之后～春25日

地点：别庄内

时间：6:00～

发生条件：剧情6结束后、晴天或阴天

备注：关键道具追加「マーサの差し入れ」

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

8、季节日期：紧接着剧情7之后～春30日

地点：茶屋内

时间：12:00～

发生条件：剧情7结束后

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

9、季节日期：夏28日～秋1日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情8结束后、3人内某个人好感度40以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

10、季节日期：秋10日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情9结束后

神奇的青鸟（相关人物：オーレリア）

—— 第一年 ——

1、季节日期：夏16～21日、月曜日以外

地点：茶屋所在版面

时间：6:00～

发生条件：オーレリア好感度20以上、晴天或阴天



※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：夏26日～秋1日

地点：茶屋内

时间：12:00～

发生条件：剧情1结束后、オーレリア好感度30以上、晴天或阴天

上期的杂志做得尚可,但中间有不少显眼的错误,望以后注意。（都是赶稿惹的祸……我有罪）

福建 郑健辉 QQ: 82921330 交友

备注：购买过陶笛也会触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

3、季节日期：秋7～11日

地点：メープル湖

时间：6:00～

发生条件：剧情2结束后、オーレリア好感度40以上、持有陶笛オカリナ、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

4、季节日期：紧接着剧情3之后～秋16日、火曜日木曜日以外

地点：职人の家前

时间：6:00～

发生条件：剧情3结束后、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：冬3～7日

地点：茶屋

时间：12:00～

发生条件：剧情4结束后、オーレリア好感度50以上

—— 第二年 ——

6、季节日期：春7～11日

地点：メープル湖

时间：6:00～

发生条件：剧情5结束后、オーレリア好感度60以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

7、季节日期：剧情6的次日～16日

地点：教会

时间：6:00～

发生条件：剧情6结束后、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

8、季节日期：夏6～11

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：7结束后、オーレリア好感度70以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

9、季节日期：剧情8的次日～夏18日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情8结束后、オーレリア好感度80以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

10、季节日期：剧情9翌日～夏23日、月曜日水曜日以外

地点：教会

时间：6:00～

发生条件：剧情9结束后、オーレリア好感度90以上

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

11、季节日期：秋2～7日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情10结束后、オーレリア好感度100以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

12、季节日期：紧接着剧情11之后～秋19日、月曜日水曜日以外

地点：教会

时间：6:00～

发生条件：剧情11结束后、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

13、季节日期：冬7～12日

地点：茶屋内

时间：12:00～

发生条件：剧情12结束后、オーレリア好感度110以上、晴天或阴天

黄金种的故事
（相关人物：ディア）

—— 第一年 ——

1、季节日期：夏26日～秋1日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：ティム好感度30以上、晴天或阴天

2、季节日期：秋2～6日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：ディア好感度60以上
备注：剧情1未发生也可触发、问题追加「圣なる大地について」、关键道具追加「宝の地図」

3、季节日期：秋11～15日
地点：职人の家
时间：AM8:00～
发生条件：剧情2结束后、晴天或阴天

4、季节日期：秋20～24日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情2结束后、ディア好感度70以上

5、季节日期：冬3～7日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情2结束后、ディア好感度80以上、作物总收成16个以上
备注：剧情3,4未发生也可触发、问题追加「圣なる大地を见た」、道具追加ジャガイモの种9个

6、季节日期：剧情5的次日～冬29日
地点：圣なる大地
时间：6:00～
发生条件：剧情5结束后、作物总收成20个以上
备注：问题追加「ディアの行动」

7、季节日期：从剧情6的次日开始3天内
地点：圣なる大地
时间：10:30～
发生条件：6结束后、ディア好感度85以上、晴天或阴天

8、季节日期：剧情6的4天后3日内
地点：圣なる大地
时间：10:30～
发生条件：剧情6结束后、ディア好感度90以上、晴天或阴天
备注：剧情7未发生也可触发、问题追加「种が芽を出した」

9、季节日期：剧情6的7天后5日内
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情6结束后、ディア好感度95以上、作物总收成28个以上
备注：剧情7,8未发生也可触发、バジル的问题追加「圣なる大地の仕挂け」

—— 第二年 ——

10、季节日期：夏2~6日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情9结束后、ディア好感度110以上、作物总收成32个以上

制作蛋糕比赛的故事
（相关人物：ケティ）

—— 第一年 ——

1、季节日期：秋13～17日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：ケティ好感度30以上、家畜亲密度总和50以上、晴天或阴天
备注：食谱在自宅的书架、关键道具追加「おばあちゃんのレシピ」

2、季节日期：紧接着1之后～秋27日、月曜日除外
地点：茶屋前
时间：AM12:00～
发生条件：剧情1结束了之后

3、季节日期：紧接着剧情2之后～秋27日
地点：茶屋内
时间：AM12:00～
发生条件：剧情2结束了之后、ケティ好感度35以上、需要持有菜谱おばあちゃんのレシピ

4、季节日期：冬9～13日

地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情3结束后、ケティ好感度40以上、家畜亲密度总和80以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：冬15～20日
地点：茶屋内
时间：AM12：00～
发生条件：剧情4结束了之后、ケティ好感度50以上

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6、季节日期：冬21～25日
地点：茶屋内
时间：AM12：00～
发生条件：剧情5结束了之后、ケティ好感度55以上
备注：选择「待ってる」后，ケティ的好感度+10

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

7、季节日期：冬26～29日
地点：茶屋内
时间：AM12：00～
发生条件：剧情5结束了之后、ケティ好感度60以上
备注：剧情6未发生也可触发、选择「はげます」后ケティ的好感度+10

—— 第二年 ——

8、季节日期：春2～6日
地点：茶屋前
时间：AM12：00～
发生条件：剧情5结束后、ケティ好感度65以上
备注：剧情6，7未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

9、季节日期：春12～19日、月曜日/水曜日以外
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情8结束后、ケティ好感度70以上

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

10、季节日期：春29，30日限定
地点：メープル湖
时间：21：00～
发生条件：好感度80以上、剧情9结束了之后

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

11、季节日期：夏1～5日
地点：茶屋内
时间：AM12：00～
发生条件：剧情10结束后、好感度70～79，3的任务达成，持有ミルクG和金の卵

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

12、季节日期：夏26日～秋1日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情11结束后、ケティ好感度110以上、家畜亲密度总和200以上、晴天或阴天

神秘的化石（相关人物：ルドルフ）

—— 第一年 ——

1、季节日期：秋16～20日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：ティム好感度40以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：冬15～19日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：采掘合计数25以上
备注：剧情1未发生也可触发、矿石厂4层B的深处打开

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

3、季节日期：冬21～25日
地点：矿山内
时间：6：00～
发生条件：剧情2结束后、ルドルフ好感度40以上

—— 第二年 ——

4、季节日期：夏16～21日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情3结束后、ルドルフ好感度50以上、采掘合计数30以上

钓起传说之鱼（相关人物：シン、ハヤト）

—— 第一年 ——

1、季节日期：秋26日～冬10日火曜日木曜日
地点：メープル湖
时间：10:00～
发生条件：シン、ハヤト的好感度30以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：冬22～27日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：当日垂钓数1以上、晴天或阴天
备注：剧情1未发生也可触发

—— 第二年 ——

3、季节日期：春9～23日火曜日木曜日
地点：メープル湖
时间：10:00～
发生条件：剧情2结束后、当天的垂钓数5以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

4、季节日期：夏5～11日火曜日木曜日以外
地点：职人の家前
时间：6:00～
发生条件：剧情3结束后、ハヤト好感度40以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：夏16～30日火曜日木曜日
地点：メープル湖
时间：18:00～
发生条件：剧情3结束后、当日垂钓数10以上
备注：剧情4未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6、季节日期：夏16日～秋7日火曜日木曜日以外
地点：职人の家前
时间：6:00～
发生条件：剧情5结束后、ハヤト好感度80以上、晴天或阴天
备注：装备品追加「ハヤトの钓り竿」

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

7、季节日期：秋7～21日火曜日木曜日
地点：メープル湖
时间：18:00～
发生条件：剧情5结束后、当日垂钓数15以上、晴天或阴天
备注：剧情6未发生也可触发

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

8、季节日期：夏,秋30日
地点：メープル湖
时间：18:00～
发生条件：剧情5结束后

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

9、季节日期：冬11～28日
地点：茶屋内
时间：12:00～
发生条件：剧情8结束后、シン、ハヤト的好感度90以上

百年樱树（相关人物：バジル）

—— 第一年 ——

1、季节日期：冬6～10日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：ティム好感度50以上或者バジル好感度50以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：剧情1之后～冬18日火曜日木曜日以外
地点：职人の家前

攻略研究

时间：6:00～
发生条件：剧情1结束后、晴天或阴天
备注：关键道具追加「奥地の木材」

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

3、季节日期：剧情2的次日～冬20日
地点：茶屋前
时间：6:00～
发生条件：剧情2结束后



第二年

4、季节日期：春6～10日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情3结束后、バジル好感度55以上

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：春26～30日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情4结束后、バジル好感度60以上

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6、季节日期：夏8～13日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情5结束后、バジル好感度65以上、晴天或阴天

发明王ルーン（相关人物：ルーン）

第一年

1、季节日期：冬6～12日
地点：道具屋内
时间：10:00～

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：紧接着剧情1之后～春5日
地点：道具屋内
时间：10:00～
发生条件：剧情1结束后、背包中有铜矿石、银矿石、木材

第二年

3、季节日期：春26～30日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情2结束后、ルーン好感度40以上

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

4、季节日期：秋11～15日水曜日以外
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情3结束后、ルーン好感度55以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：紧接着剧情4之后～秋29日
地点：道具屋内
时间：10:00～
发生条件：剧情4结束后、背包中持有金矿石、オリハルコン

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6、季节日期：秋14～29日水曜日土曜日以外
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：剧情5结束后

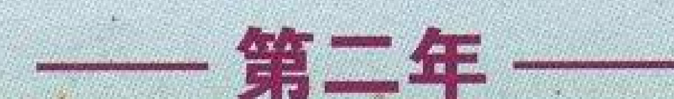
女神的神殿（相关人物：女神さま）

第一年

1、季节日期：冬25～29日
地点：自宅前
时间：起床后
发生条件：采掘合计数25以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：紧接着剧情1之后～第二年春5日
地点：矿山
时间：6:00～18:00
发生条件：剧情1结束后



第二年

3、季节日期：春7～11日

地点：矿山

时间：6～18时

发生条件：剧情2结束后、女神好感度40以上、采掘合计数30以上

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

4、季节日期：春16～21日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情3结束后、女神好感度50以上、采掘合计数40以上

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：紧接着剧情4之后～春26日

地点：女神の泉

时间：6～18时

发生条件：剧情4结束后、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6、季节日期：月末(29,30日)限定

地点：女神の泉

时间：18:00～24:00

发生条件：剧情5结束后、背包中装着矿石ムーンライトストーン、晴天或阴天

备注：关键道具追加「月光の键」

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

7、季节日期：剧情6的第二天～秋6日

地点：矿山

时间：6:00～18:00

发生条件：剧情6结束后

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

8、季节日期：秋11～15日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：剧情7结束之后、女神好感度80以上、晴天或阴天

传说中的职人（相关人物：ロナルド）

—— 第二年 ——

1、季节日期：夏16～21日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：ロナルド好感度50以上、作物总收成64以上、晴天或阴天

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

2、季节日期：紧接着剧情1之后～夏27日

地点：食品店内

时间：8:00～

发生条件：剧情1结束后

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

3、季节日期：秋5～9日

地点：食品店内

时间：8:00～

发生条件：剧情2结束后、ロナルド好感度55以上、作物总收成68以上

备注:装备品追加「秘藏のパンの实の种」5个、关键道具追加「秘藏のパンの实」

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

4、季节日期：剧情3之后～秋27日

地点：食品店内

时间：8:00～

发生条件：剧情3结束后、持有秘藏のパンの实

备注：关键道具追加「秘藏のパンの实の种」5个

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5、季节日期：剧情4之后～冬14日

地点：食品店内

时间：8:00～

发生条件：剧情4结束后、持有秘藏のパンの实

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6、季节日期：冬16～20日

地点：自宅前

时间：起床后

发生条件：5结束后、ロナルド好感度60以上、作物总收成72以上

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

7、季节日期：冬25～28日

地点：食品店前

攻略研究

时间：6:00～

发生条件：剧情6结束后

村民的好感度

通过把手中的物品给予村民或者与他们对话，可以提高与村民的好感度从而触发各种情节。对话+1、普通的东西+1、爱的东西+2、大爱的东西+3、女神拜托成功+5、不喜欢的东西±0。

女生的好感度，心的颜色会随着分数的提高而变化。

0 黒色	0～39
1 紫色	40～79
2 水色	80～129
3 黄緑	130～179
4 黄色	180～259
5 橘色	260～349
6 红色	350

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：ケティ

大爱的东西：チーズ、ミストブルーム草、满月草の实

爱的东西：卵、ミルク、金の卵、ミルクG

拒绝的东西：草、虫

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：ジーナ

大爱的东西：ミルクG、金の卵、スターダスト草

爱的东西：鱼料理、卵、ミルク

拒绝的东西：全矿石类、草、虫

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：サラ

大爱的东西：ワイルドミント草、ミルクG、クランベリー、满月草の实

爱的东西：全部野菜、木材

拒绝的东西：ピンクキャットミント草、饲い叶、全矿石类、草、虫

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：ディア

大爱的东西：フロストパンジー草、ブルーベリー、满月草の实

爱的东西：料理类、ベリーベリー

拒绝的东西：失败料理、全矿石类、草、虫

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：ライラ

大爱的东西：ピンクキャットミント草、满月草の实

爱的东西：花、ベリー类、栗、胡桃

拒绝的东西：失败料理、草、虫

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：オーレリア

大爱的东西：木材

爱的东西：ベリーベリー、卵料理、贝壳类

拒绝的东西：草、クズ铁

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：アリス

大爱的东西：レア矿石、宝石类、宝箱

爱的东西：矿石类

拒绝的东西：失败料理

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：女神さま

大爱的东西：野菜全般

爱的东西：ベリー类、蜂蜜、果物类

拒绝的东西：全矿石类、虫、草

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：ルーン

大爱的东西：金の卵、卵料理、レア矿石

爱的东西：卵、矿石类

拒绝的东西：失败料理

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：バジル

大爱的东西：野菜料理、ハーブ

爱的东西：药草、ポンタタの根

拒绝的东西：失败料理、草、虫、全矿石类

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：カザン

交友 广东 陈铭智
猎人饭们欢迎联络交换经验。
男，14岁，广东省东莞市莞地区步步高翠院十座，523000

大爱的东西：蜂蜜、ケーキ、ミルクG
爱的东西：卵、ミルク
拒绝的东西：草、虫、失败料理

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：ティム
大爱的东西：虫、卵、金の卵
爱的东西：料理类
拒绝的东西：草

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：シン
大爱的东西：鱼料理
爱的东西：野菜类、木材
拒绝的东西：虫、草、药草、ハーブ

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：ハヤト
大爱的东西：トマトリゾット、トマト
爱的东西：药草、木材
拒绝的东西：失败料理、虫

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：ウッド
大爱的东西：金の卵
爱的东西：料理类、药草、木材
拒绝的东西：虫、草

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：ウォール
大爱的东西：料理类
爱的东西：オリーブオイル、药草
拒绝的东西：虫、草

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：ロナルド
大爱的东西：プリン
爱的东西：料理类、胡桃、栗、ケーキ
拒绝的东西：虫、草

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：マーサ
大爱的东西：果酱类、特制チーズ、特制チーズケーキ
爱的东西：卵、ミルク、料理类
拒绝的东西：虫、草

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：チェスター
大爱的东西：レア矿石、ダイヤのイヤリング
爱的东西：卵、ミルク、矿石类
拒绝的东西：クズ铁、草、虫

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：ルドルフ
大爱的东西：レア矿石
爱的东西：药草、料理类、矿石类
拒绝的东西：虫、草、クズ铁

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：チャールズ
大爱的东西：レア矿石
爱的东西：蜂蜜、矿石类
拒绝的东西：虫、草、失败料理、クズ铁

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：ドジソン
大爱的东西：ミルクG、金の卵
爱的东西：药草、ミルク、卵
拒绝的东西：クズ铁

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：デビット
大爱的东西：キノコ
爱的东西：料理类、ミルク、卵
拒绝的东西：块菌系

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：エボニー
大爱的东西：キノコ
爱的东西：料理类、ミルク、卵
拒绝的东西：块菌系

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

姓名：フラット
大爱的东西：キノコ
爱的东西：料理类、ミルク、卵
拒绝的东西：块菌系

スパロボット大戦K



上期由于时间关系，没有收录《机战K》的隐藏要素。在本期中将给大家带来《机战K》的隐藏要素以及各种相关研究及资料。本作从制作上来讲，还是不错的，特别是战斗画面上的提升，希望以后的作品能做的更好。

超级机器人大战K

NDS SRPG ●NBGI ●2009年3月20日 ●1人/5040日元 ●512M

通关继承要素

●2周目及二周目以后继承的要素

1、继承关注作品数，每一周完成后继承3个作品。当所有作品全部关注后(也就是4周目的时候)全作品经验值1.5倍，获得资金1.5倍。

2、继承的资金=(总获得资金+部件卖得资金)×(周目数×25%)。周目数×25%的倍率最大上限为100%，也就是4周目的时候。

3、通过已使用在机师身上的技能部件学得的技能。

4、机师的击坠数。

5、部分机师间的信赖度。

●不能继承的要素

1、机体强化芯片，通关时自动卖掉换钱。

2、机师强化部件，和上面一样，通关时自动卖掉换钱。建议在最终话前该用的都用了为好。

3、机体和武器的改造段数。

●多周目特典

1、原创系主角的精神指令可以手动设定，并且是三人都可以。

2、机体强化部件可以购买。通过和GBA卡带联动获得的芯片，在每一周通关后都会增加一个，不过这些芯片只能卖一个。

隐藏要素

●女主角的选择

本作的女主角选择是最后和主角合体的副机师。决定由谁来做副机师的关键是一个隐藏点数，在最后合体剧情之前，点数高的一方会成为合体的副机师。下面介绍点数的影响条件。

1、在第10话「黒き炎の将军」中

シェルディア救出前将ゼルガイア—击坠：アンジェリカ+1

セリウスⅡ达成HP30%以下救出条件：シェルディア+1

2、第12话「蠢く翳 前篇」中

选择アンジェリカと协力する：アンジェリカ+1

选择ひとりでシェルディアを助ける：シェルディア+1

3、第13话「変わり果てた地球」后路线选择

ベルリン：アンジェリカ+1

龙宫岛：シェルディア+1

4、第16话「激斗！ダンナーベース！！后篇」后路线选择

ビルドベース：アンジェリカ+1



ダリウス界：シェルディア+1

5、第19话「星の扉、运命の扉 前篇」结束时

选择シェルディアに行ってもらう：アンジェリカ+1

选择アンジェリカに行ってもらう：シェルディア+1

6、第19话「星の扉、运命の扉 后篇」开始时点数多的一方正式确认为合体副机师，和两位女主角的合体攻击不影响这个点数，最后也影响结局。

●高达SEED DESTINY

ステラ(ガイアガンダム)レイ(レジェンドガンダム)

1、第13话「变わり果てた地球」结束后选择ベルリン行き。

2、第14话「离别の光・前篇」中，让キラ和シン发生战斗对话，シン不能由キラ击坠。

3、第14话「离别の光·后篇」中,不击坠シン。

4、第15话「エンジェルダウン」中，不击坠シン、レイ、タリア。

5、第30话「情爱～さよなら 后篇」中作为我方增援登场，过关后加入。

ハイネ(グフイグナイテッド)

第19话「星の扉、运命の扉 后篇」中，让アスラン与ハイネ发生战斗，然后由アスラン说得后当场加入。

ハイネ・ヴェステンフルス					
Lv	22	次のレベルまで	379		
気力	100	経験値	10621		
		撃墜数	1		
精神コマンド		SP	71/71		
闘志	集中	ひらめき	???	???	???
能力 格闘	215	技量	189	回避	187
射撃	214	防御	163	命中	190
作品 機動戦士ガンダムSEED DESTINY					
パートナー	ドムトルーパー		ヒルダ		

●苍穹のファフナー

翔子、笑良、卫、甲洋、道生、完美结局

1、第13话「变わり果てた地球」结束后选择龙宫岛行き。

2、第15话「悲しみの飞翔 后篇」中，在敌人登场后3回合内由翔子击坠スフィンクスC型种，击坠时HP要在30%以上。注意翔子的机体是继承一骑机体改造段数的。

3、从第23话「结成!ディカルド讨伐军」到第30话「情爱～さよなら 前篇」之间笑良、近藤剑司、卫、カノン、日野道生每话都要出击。

4、第29话「哀しき咒缚を解け」结束后选择アークエンジェルと龙宫岛へ。

5、第30话「情爱～さよなら 前篇」中，成功回避道生自爆事件。

6、第30话「情爱～さよなら 后篇」中，在敌人没有全灭前アークエンジェル到达指定地点过关。

7、第31话「苍穹～そら结束」后加入。

小楯 衛					
Lv	38	次のレベルまで	500		
気力	100	経験値	18500		
		撃墜数	15		
精神コマンド		SP	97/97		
不屈	鉄壁	根性	熱血	脱力	???
能力 格闘	261	技量	231	回避	227
射撃	257	防御	234	命中	231
作品 蒼穹のファフナー					
パートナー	セルケリウス		アンジェリカ		

●ゾイドジェネシス

フェルミ、バイオプテラ

1、第25话「奇袭」后选择大空魔龙とソラシティへ。

2、第27话「结末」中レ・ミィ、コトナ、ソウタ三人分别与フェルミ发生战斗对话。

3、第27话「结末」过关后レ・ミィ和コトナ的合计击坠数在150以上的情况下就会加入。

●神魂合体ゴーダンナー!!

剑(プラズマドライブ)

1、第13话「变わり果てた地球」结束后选择龙 m岛行き。

2、第15话「悲しみの飞翔 前篇」中，ルウ没有与敌人战斗。

3、第15话「悲しみの飞翔 后篇」中，ルウ出场且没有与敌人战斗。

4、第16话「激斗！ダンナーベース！！后篇」中，ルウ击坠至少一架拟态兽18号改。

5、第31话「钢の巨人达 后篇」结束后加入。

●ガン×ソード

ミハエル、ファサリナ

1、第8话「宿命のターミナル」中，由ヴァン击坠ガドヴェド。

2、第25话「奇袭」中，ヴァン击坠ウー结束前半战。

攻略研究

ファサリナ
Lv 41 次のレベルまで 500
気力 100 経験値 20000
撃墜数 0
精神コマンド SP 105/105
必中 不屈 鉄壁 熱血 気合 ???
能力 格闘 276 技量 250 回避 242
射撃 275 防御 227 命中 244
作品 ガン×ソード
パートナー サウダーデ・オブ・サンデイ ミハエル

3、第25话「奇袭」后选择アークエンジェルに同行。

4、第26话「绝望の中で掴んだ光」中，由ヴァン击坠ウー，カロッサ小队在与プリシラ发5、生战斗对话后由ヴァン击坠カロッサ。

6、第27话「幸せへのカウントダウン」中,由ヴァン击坠ファサリナ、カロッサ、メリッサ三人。

7、第32话「リセットされる世界 前篇」中，先击坠カギ爪の男，然后再击坠ミハエル和ファサリナ，这样过关后两人加入。

●BGM:Separation[pf]追加

方法1：1、第15话「悲しみの飞翔・后篇」3回合没击坠スフィンクスC型种，或者击坠的时候翔子的HP在30%以下。

2、翔子自爆的时候音乐变成Separation[pf]。

方法2：1、从第23话「结成!ディカルド讨伐军」到第30话「情爱～さよなら・前篇」笑良、剑司、卫、カノン、道生几人从未出击过。

2、发生日野道生自爆剧情的时候音乐变成Separation[pf]。

BUG技SP回复法

Y リスト追加 | 精神コマンド | L 機体変更 R
SP 0/ 97 消費SP 45 対象 自分1機

ネロ	ド根性	不屈	必中	熱血	幸運	???
ホセ	加速	闘志	ひらめき	直撃	激励	???
バリヨ	気合	鉄壁	努力	根性	熱血	???
カルロス	偵察	集中	てかげん	狙撃	脱力	???
プリシラ	直感	集中	闘志	熱血	直撃	???

支援 感応 信頼 ??? ??? ??? 祝福 応援
熱魂闘閃不鉄乱集必加覚突狙手直偵幸努

上一作中的SP回复法，在这一作中同样适用。下面以エルドラ为例子进行介绍。

1、首先先让ネロ使用精神，消耗SP。

2、然后用Y键选择“热血”以外的精神，这时热血会变成红字。

3、再把光标挪到バリヨ的“热血”上按Y键选择，这时ネロ的热血会变成橙色，表示已经有了同样效果的精神被选中。

4、光标挪回到ネロ的“热血”上按Y键选择，这时发现之前因为SP不够而不能选择的“热血”可以选择了，如果再按Y键，取消热血的选择，SP从之前的0会回复到45，也就是超出了之前的数值，达到了SP回复的目的。

Y リスト追加 | 精神コマンド | L 機体変更 R
SP 97/ 97 消費SP 45 対象 自分1機

ネロ	ド根性	不屈	必中	熱血	幸運	???
ホセ	加速	闘志	ひらめき	直撃	激励	???
バリヨ	気合	鉄壁	努力	根性	熱血	???
カルロス	偵察	集中	てかげん	狙撃	脱力	???
プリシラ	直感	集中	闘志	熱血	直撃	???

支援 感応 信頼 ??? ??? ??? 祝福 応援
熱魂闘閃不鉄乱集必加覚突狙手直偵幸努

小细节

《枪与剑》的主角ヴァン和ダリウス军的龟型魔兽战斗的时候会有“我对乌龟实在是不行”的原作吐槽。

用大空魔龙系列的クラブバンカー(红螃蟹)使用ボルトパライザー的时候会有“あっしらの炎が真っ赤に燃える！お前を倒せと轰き叫ぶ！”这个台词就不用多说了吧，但是用在这红螃蟹上简直太KUSO了。

エルドラV在战斗受攻击的时候会有“不能用分离回避吗？”虽然是合体的，但是老大爷真把自己的机体当盖塔了吗？

在游戏中心背景右侧可以看到《机战J》的男主角——紫云统夜。



机师部分技能效果计算

●斩りはらい

如果机体有刀装备，受到物理攻击的时候一定几率会发动，成功后不受伤害。

我方发动几率＝（防御侧技量－攻击侧技量）/2+（技能等级）（%）

敌方发动几率＝（防御侧技量－攻击侧技量）/4+（技能等级）（%）

最大发动几率为50%

技能等级LV1：发动补正0%

技能等级LV2：发动补正5%

技能等级LV3：发动补正10%

●击ち落とし

如果机体有铳装备，可以击落实弹属性的，伤害为0。

我方发动几率＝（防御侧技量－攻击侧技量）/2+（技能等级）（%）

敌方发动几率＝（防御侧技量－攻击侧技量）/4+（技能等级）（%）

最大发动几率50%

技能等级LV1：发动补正0%

技能等级LV2：发动补正5%

技能等级LV3：发动补正10%

●シールド防御

发动技能时受到伤害减轻，发动几率、伤害减少率根据和敌人的技量差决定。防御的时候选择必定会发动。

伤害减少率＝55+（防御侧技量－攻击侧技量）/2（%）

最大减少率为80%。

アンチビームシールド和ビームシールド装备的时候光线攻击最大减少率可以打到85%

我方发动几率＝（防御侧技量－攻击侧技量）/2+（技能等级）%

敌方发动几率＝（防御侧技量－攻击侧技量）/4+（技能等级）%

最大发动几率50%

技能等级LV1：发动补正0%

技能等级LV2：发动补正5%

技能等级LV3：发动补正10%

●カウンター

战斗发生时反击方机体先攻击。

我方发动机率＝（防御侧技量－攻击侧技量）+10%

敌方发动机率＝（防御侧技量－攻击侧技量）+5%

●指挥

周围我方机体的命中率和回避率上升。等级越高效果，离所有者越高，收到的效果越高。我方只能到3级，只有敌人才有4级的。

我方持有的角色：キャラ：ガリス、ゲイン、マリュー、ラ・カン、ラクス、ルル

命中回避补正效果一览

技能等级	距离1	距离2	距离3	距离4	距离5
Lv1	10%	8%	——	——	——
Lv2	15%	12%	9%	——	——
Lv3	20%	16%	12%	8%	——
Lv4	25%	20%	15%	10%	5%

●底力

随着HP减少，命中率、回避率、装甲、会心一击率上升。随着技能等级提高，效果越高。具体效果请看后面底力命中率、回避率上升补正和底力装甲、会心率上升补正效果一栏表。

●インファイト、ガンファイト

格斗武器攻击力和会心率上升，射击武器攻击力和命中率上升。等级越高，效果越高。

攻击力每升一级提升50，命中或会心率每两级提升5%。9级的时候攻击力一共提升450，命中或会心率一共提升25%。

●援护攻击

组队的时候，后方支援机体可以进行援护攻击。随等级提升，增加命中率和攻击力。

命中率：+20%（LV1）、+25%（LV2）、+30%（LV3）

攻击力：80%（LV1）、90%（LV2）、100%（LV3）

●コーディネイター、エクステンデッド、YII

这三种是随气力提升能力，每10气力提升一次，下面是具体数值。

コーディネイター							
气力	110	120	130	140	150	160	170
机师能力	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15
エクステンデッド							
气力	110	120	130	140	150	160	170
机师能力	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14
YII							
气力	110	120	130	140	150	160	170
防御以外	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15
防御	+5	+8	+10	+13	+15	+18	+20

●ゲーマー系

这项能力是ゲイナー和シンシア独有的，

攻略研究

气力到130时会提升技量。这项能力会随击坠数发生变化。

ゲーマー：初期默认，气力130技量+10。

ゲームチャンプ：击坠数100以上时获得，气力130技量+20。

ゲームキング：击坠数200以上时获得，气力130技量+30，ゲイナー专用。

ゲームクィーン：击坠数200以上时获得，气力130技量+30，シンシア专用。

●オーバーセンス

OVERMAN系角色专有技能，气力130以上发动。根据等级，命中、回避、会心率以及该系机体的专用护罩效果会上升。

等级	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
命中回避率	+0%	+5%	+10%	+15%	+20%	+20%	+25%	+25%	+30%
会心率	+0%	+1%	+3%	+5%	+7%	+9%	+11%	+13%	+15%
护罩	+0	+100	+200	+300	+400	+500	+600	+700	+800

●C・コード

法福纳系角色专有技能，随等级上升，命中回避以及同化的气力减少效果会有提升。

レベル	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
命中回避	+0%	+5%	+10%	+15%	+20%	+20%	+25%	+25%	+30%
气力减少值	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20

●炎

大空魔龙系角色专有技能，命中、回避、装甲及会心率都会随技能等级提升。各等级补正效果。

レベル	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
命中回避率装甲值	+0%	+1%	+3%	+5%	+7%	+9%	+11%	+13%	+15%
会心率	+0%	+6%	+8%	+10%	+12%	+14%	+16%	+18%	+20%

机体部分技能效果计算

●クリスタルハート

本作中男主角和女主角的特殊能力都是水晶心（クリスタルハート），但是效果却是截然不同的。男主角的水晶心是以攻击伤害为主，气力120发动，按气力相应的倍率给予对手的最终伤害值上升。而女主角的水晶心是以防御为主，气力120发动，随着气力上升水晶心的护罩无效伤害的值上升，同时防御成功时消费的EN也随之上升。这个能力比较适合加气力限界突破的技能，但是要注意的是别把两个效果搞混。

男主角水晶心效果						
气力	120	130	140	150	160	170
伤害倍率	×1.1	×1.15	×1.2	×1.3	×1.4	×1.5

女主角水晶心效果						
气力	120	130	140	150	160	170
无效值	1500	1600	1800	2000	2500	3000
EN	5	6	8	10	12	15

●Oスキル：硬化

硬化是OVERMAN中アスハム驾驶的ゴレム拥有的能力，在气力130以上，以及オーバーセンスL3以上发动，效果为机体的装甲值上升。

机体装甲上升值＝(气力−100)×10

性格与气力

性格是机战中的一个隐藏数值，该数值主要是影响机师的气力变化，不同性格的机师在不同的战斗或非战斗情况时气力的获得会有所不同。各种性格气力变化一览请见后面表格资料部分，以下是按性格的角色分类

—— 超强气角色 ——

高达SEED系：カガリ、シン、イザーク

OVERMAN系：ヤッサバ、アデット、シンシア、アスハム

苍穹法福纳系：笑良、卫

电脑战机系：チーフ、フェイ、ハッター

机兽创世纪系：レ・ミィ、ア・カン

铁甲万能侠系：甲儿

钢铁神吉克系：剑儿、磁伟俱

大空魔龙系：ダイヤ、ピュリア、ディック、ノーザ

破邪大星系：ロール

神魂合体系：静流、光司、剑

枪与剑系：ヴァン、ネロ、レイ

原创系：シェルディア

—— 强气 ——

高达SEED系：キラ、アスラン、ムウ、バルトフェルド、ヒルダ、マリュー、ラクス、ルナマリア、レイ、ディアッカ、ハイネ、ステラ、セレーネ、スウエン

OVERMAN系：ゲイナー、ゲイン、サラ、ベロー、ガウリ、ケジナン、エンゲ、ジャボリ

苍穹法福纳系：一骑、真矢、翔子、甲洋、カノン、道生

电脑战机系：クリアリア

机兽创世纪系：ルージ、ラ・カン、コトナ、ガラガ、セイジュウロウ、ティ・ゼ、ザイリン、フェルミ、ソウタ

铁甲万能侠系：さやか、ボス

钢铁神吉克系：镜、つばき、柳生

大空魔龙系：リー、ヤンマ、ガリス、ル

ル、ローサ、ヴェスターヌ

神魂合体系：ゴオ、杏奈、ミラ、ルウ

枪与剑系：プリシラ、ミハエル、ファサリナ

原创系：ミスト

—— 普通 ——

苍穹法福纳系：剑司

机兽创世纪系：ロン

钢铁神吉克系：美和

原创系：アンジェリカ

—— 弱气 ——

苍穹法福纳系：卫（无头盔）

大空魔龙系：ケイン

信赖系统效果

本作的信赖效果只要有信赖关系的角色相邻或者作为自己编队的援护时，就会发生信赖补正效果。补正效果为“信赖度%”。拥有补正关系的角色只要出击，在过关时信赖度就会+1，信赖度的上限为30，也就是补正效果最高到达30%。

信赖度的上升和单人出击、编队出击是没有任何关系的。

信赖补正效果分为：给予敌人伤害、受到伤害、命中率、回避率、会心率、获得资金、获得经验几种。一个角色会拥有这几个中的一种。

在和其他编队的援护角色有信赖关系时，不发动信赖补正效果。

在和合体单位的副机师有信赖关系时，可以发动信赖效果。

补正效果只和信赖度有关。

和拥有相同效果的两人都有补正效果时，选择效果高的一方发动。

机师间的信赖度可以通过周目继承。

各机师信赖补正效果及各机师的补正效果角色，请参见后面资料。

命中回避计算公式

基本命中率：（攻击侧命中+攻击侧照准值）×攻击侧地形适应补正+武器命中补正+特殊技能补正

基本回避率：（防御侧回避+防御侧运动性）×防御侧地形适应补正+特殊技能补正

最终命中率：（基本命中率-基本回避率）×防御侧地形效果×体型补正+距离补正+指挥补正+信赖补正

攻略研究

各种资料查询附表

底力命中率、回避率上升补正效果

技能等级	HP 100%	HP 90%	HP 80%	HP 70%	HP 60%	HP 50%	HP 40%	HP 30%	HP 20%	HP 10%
Lv1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5%
Lv2	—	—	—	—	—	—	—	—	5%	10%
Lv3	—	—	—	—	—	—	—	5%	10%	15%
Lv4	—	—	—	—	—	—	5%	10%	15%	20%
Lv5	—	—	—	—	—	5%	10%	15%	20%	25%
Lv6	—	—	—	—	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Lv7	—	—	—	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%
Lv8	—	—	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Lv9	—	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%

底力装甲、会心率上升补正效果

技能等级	HP 100%	HP 90%	HP 80%	HP 70%	HP 60%	HP 50%	HP 40%	HP 30%	HP 20%	HP 10%
Lv1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10%
Lv2	—	—	—	—	—	—	—	—	10%	20%
Lv3	—	—	—	—	—	—	—	10%	20%	30%
Lv4	—	—	—	—	—	—	10%	20%	30%	40%
Lv5	—	—	—	—	—	10%	20%	30%	40%	50%
Lv6	—	—	—	—	10%	20%	30%	40%	50%	60%
Lv7	—	—	—	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%
Lv8	—	—	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%
Lv9	—	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%

性格与气力关系表（S为单人、P为组队）

性格	命中	攻击MISS	回避	被攻击	自己击坠敌方	友军击坠敌方	友军坠机
超强气(S)	——	+3	——	+3	+3	+2	+3
超强气(P)	——	+2	——	+3	+2	+1	+3
强气(S)	——	+2	——	+2	+3	+2	+2
强气(P)	——	+1	——	+2	+2	+1	+2
普通(S)	——	+1	——	+1	+3	+2	+1
普通(P)	——	——	——	+1	+2	+1	+1
弱气(S)	+1	+1	+3	+1	+3	+2	−1
弱气(P)	+1	——	+3	+1	+2	+1	−1

各机师信赖补正效果

机师	信赖效果
キラ	给予敌方的射击伤害提升
アスラン	给予敌方的格斗伤害提升
ムウ	受到敌方的射击伤害减少
バルト	受到敌方的格斗伤害减少
カガリ	获得资金增加
ヒルダ	射击的会心率上升
マリュー	受到敌方的格斗伤害减少
ラクス	受到敌方的射击伤害减少
シン	格斗的会心率上升
ルナマリア	射击的命中率上升
レイ	射击的会心率上升
イザーク	格斗的命中率上升
ディアッカ	给予敌方的射击伤害提升
ハイネ	射击的回避率上升
ステラ	格斗的回避率上升
セレーネ	受到敌方的射击伤害减少
スウエン	给予敌方的射击伤害提升
ゲイナー	给予敌方的射击伤害提升
ゲイン	射击的命中率上升
サラ	射击的回避率上升
ベロー	获得经验值增加
ガウリ	格斗的回避率上升
ヤッサバ	受到敌方的格斗伤害减少
アデット	获得资金增加
ケジナン	格斗的命中率上升
エンゲ	受到敌方的射击伤害减少
ジャボリ	获得经验值增加
シンシア	给予敌方的格斗伤害提升
アスハム	格斗的会心率上升
一骑	给予敌方的格斗伤害提升
真矢	射击的命中率上升
翔子	获得资金增加
笑良	格斗的会心率上升

机师	信赖效果
剑司	受到敌方的射击伤害减少
卫	受到敌方的格斗伤害减少
甲洋	获得经验值增加
カノン	射击的回避率上升
道生	格斗的回避率上升
チーフ	给予敌方的射击伤害提升
フェイ	射击的回避率上升
ハッター	格斗的会心率上升
クリアリア	射击的会心率上升
ルージ	给予敌方的格斗伤害提升
ラ・カン	受到敌方的射击伤害减少
レ・ミィ	格斗的回避率上升
コトナ	射击的回避率上升
ガラガ	受到敌方的格斗伤害减少
ロン	射击的会心率上升
セイジュウロウ	格斗的会心率上升
ティ・ゼ	射击的命中率上升
ア・カン	获得资金增加
ザイリン	给予敌方的射击伤害提升
フェルミ	射击的回避率上升
ソウタ	格斗的命中率上升
甲儿	受到敌方的格斗伤害减少
さやか	获得资金增加
ボス	获得经验值增加
剑儿	给予敌方的格斗伤害提升
磁伟	格斗的会心率上升
镜	射击的回避率上升
つばき	获得经验值增加
美和	获得资金增加
柳生	射击的会心率上升
ダイヤ	给予敌方的格斗伤害提升
ピュリア	射击的回避率上升
リー	射击的命中率上升
ディック	格斗的回避率上升

机师	信赖效果
ヤンマ	获得资金增加
ガリス(ローサ)	受到敌方的格斗伤害减少
ルル	受到敌方的射击伤害减少
ノーザ	格斗的会心率上升
ケイン	获得经验值增加
ヴェスターヌ	射击的会心率上升
ゴオ	给予敌方的格斗伤害提升
杏奈	格斗的命中率上升
ミラ	格斗的回避率上升
静流	给予敌方的射击伤害提升
光司	射击的会心率上升
ルウ	获得资金增加

机师	信赖效果
剣	给予敌方的格斗伤害提升
ルウ	获得资金增加
ヴァン	给予敌方的格斗伤害提升
ネロ	受到敌方的格斗伤害减少
プリシラ	格斗的会心率上升
レイ	给予敌方的射击伤害提升
ミハエル	射击的会心率上升
ファサリナ	格斗的回避率上升
ミスト	格斗的会心率上升
アンジェリカ	受到敌方的射击伤害减少
シェルディア	受到敌方的格斗伤害减少

各机师的补正效果角色（★为初始为5）

人物	支援机师
キラ	★アスラン、ディアッカ、バルトフェルド、マリュー、★ラクス、ムウ、★カガリ
アスラン	★キラ、ディアッカ、バルトフェルド、マリュー、ムウラクス、イザーク、ルナマリアハイネ、★シン、レイ、★カガリ
ムウ	アスラン、キラ、ディアッカ、★マリュー、バルトフェルド、ラクス、ステラ、カガリ
バルト	アスラン、キラ、マリュー、ムウ、ラクス、ヒルダ、カガリ
カガリ	★アスラン、★キラ、バルトフェルド、マリュー、★ラクス、ムウ
ヒルダ	バルトフェルド、ラクス
マリュー	アスラン、キラ、バルトフェルド、★ムウ、カガリ
ラクス	アスラン、★キラ、バルトフェルド、ムウ、ヒルダ、★カガリ
シン	★アスラン、★ルナマリア、★ステラ、ハイネ、★レイ
ルナマリア	アスラン、ハイネ、★シン、レイ
レイ	アスラン、ルナマリア、ハイネ、★シン
イザーク	アスラン、★ディアッカ
ディアッカ	アスラン、キラ、ムウ、★イザーク
ハイネ	アスラン、ルナマリア、シン、レイ
ステラ	ムウ、★シン
セレーネ	★スウエン
ゲイナー	★シンシア、★ゲイン、★サラ、ベロー、アデット
ゲイン	★ゲイナー、ガウリ、サラ、★アスハム、ベロー、アデット
サラ	★シンシア、★ゲイナー、ゲイン、ガウリ、ベロー、アデット
ベロー	ゲイナー、ゲイン、ガウリ、サラ、アデット
ガウリ	ゲイン、サラ、ベロー、アデット
ヤッサバ	エンゲ、ケジナン、ジャボリ、アデット
アデット	ゲイナー、ヤッサバ、エンゲ、ケジナン、ゲイン、ガウリ、サラ、ベロー、ジャボリ
ケジナン	シンシア、ヤッサバ、エンゲ、ジャボリ、アデット
エンゲ	シンシア、ヤッサバ、ケジナン、ジャボリ、アデット
ジャボリ	ヤッサバ、エンゲ、ケジナン、アスハム、アデット
シンシア	★ゲイナー、エンゲ、ケジナン、★サラ
アスハム	★ゲイン、ジャボリ
一騎	卫、剑司、★真矢、道生、カノン、笑良、甲洋、翔子

攻略研究

人物	支援机师
真矢	★一骑、卫、剑司、道生、カノン、笑良、甲洋、★翔子
翔子	一骑、卫、剑司、★真矢、道生、笑良、甲洋
笑良	一骑、卫、★剑司、真矢、道生、カノン、甲洋、翔子
剑司	一骑、卫、真矢、道生、カノン、★笑良、甲洋、翔子
卫	一骑、剑司、真矢、道生、カノン、笑良、甲洋、翔子
甲洋	一骑、卫、剑司、真矢、道生、笑良、翔子
カノン	一骑、卫、剑司、真矢、道生、笑良
道生	一骑、卫、剑司、真矢、カノン、笑良、甲洋、翔子
チーフ	フェイ、ハッター、クリアリア
フェイ	チーフ、ハッター
ハッター	チーフ、フェイ、クリアリア
クリアリア	チーフ、ハッター
ルージ	★ザイリン、ガラガ、ラ・カン、ソウタ、★レ・ミイ、コトナ、セイジュウロウ、ロン、ア・カン
ラ・カン	ルージ、ザイリン、ガラガ、ティ・ゼ、★レ・ミイ、コトナ、セイジュウロウ、ロン
レ・ミイ	★ルージ、ザイリン、ガラガ、★ラ・カン、ソウタ、ティ・ゼ、★コトナ、セイジュウロウ、ロン
コトナ	ルージ、ガラガ、ラ・カン、ソウタ、★レ・ミイ、セイジュウロウ、ロン
ガラガ	ルージ、ラ・カン、レ・ミイ、コトナ、セイジュウロウ、★ロン、ア・カン
ロン	ルージ、★ガラガ、ラ・カン、レ・ミイ、コトナ、フェルミ、セイジュウロウ
セイジュウロウ	ルージ、ガラガ、ラ・カン、レ・ミイ、コトナ、ロン
ティ・ゼ	ラ・カン、レ・ミイ
ア・カン	ルージ、ガラガ
ザイリン	★ルージ、ガラガ、ラ・カン、ソウタ、レ・ミイ、フェルミ
フェルミ	ザイリン、ソウタ、ロン
ソウタ	ルージ、ザイリン、レ・ミイ、コトナ、フェルミ
甲儿	さやか
ボス	甲儿、さやか
剑儿	★镜、★磁伟俱、柳生、つばき、美和
磁伟俱	★剑儿、柳生、つばき、★美和
镜	★剑儿、柳生
つばき	剑儿、磁伟俱、柳生、美和
美和	剑儿、★磁伟俱、柳生、つばき
柳生	剑儿、镜、磁伟俱、つばき、美和
ダイヤ	★ガリス(ローサ)、★ルル、リー、ディック、ピュリア、★ノーザ、ヤンマ
ピュリア	ダイヤ、ガリス(ローサ)、ルル、リー、ディック、ヤンマ
リー	ダイヤ、ガリス(ローサ)、ルル、ディック、ピュリア、ノーザ、★ヴェスターヌ、ヤンマ
ディック	ダイヤ、ガリス(ローサ)、ルル、リー、ピュリア、ノーザ、ヤンマ
ヤンマ	ダイヤ、ガリス(ローサ)、ルル、リー、ディック、ピュリア
ガリス(ローサ)	★ダイヤ、リー、ディック、ピュリア、ヤンマ
ルル	★ダイヤ、リー、ディック、ピュリア、ヤンマ
ノーザ	★ダイヤ、リー、ディック、ヴェスターヌ、ケイン
ケイン	ノーザ、ヴェスターヌ
ヴェスターヌ	★リー、ノーザ、ケイン
ゴオ	静流、★杏奈、★ミラ、光司、ルウ

人物	支援机师
杏奈	★ゴオ、静流、ミラ、光司、ルウ
ミラ	★ゴオ、静流、杏奈、ルウ
静流	ゴオ、杏奈、ミラ、★光司、ルウ
光司	ゴオ、★静流、杏奈
ルウ	★剑　ゴオ、静流、杏奈、ミラ
剑	★ルウ
ヴァン	★レイ、ネロ、プリシラ
ネロ	ヴァン、レイ、プリシラ

人物	支援机师
プリシラ	ヴァン、レイ、ネロ
レイ	★ヴァン、ネロ、プリシラ
ミハエル	★ファサリナ
ファサリナ	★ミハエル
ミスト	★アンジェリカ、★シェルディア
アンジェリカ	シェルディア
シェルディア	アンジェリカ

合体攻击一览

技名	10段改造威力参考	参与机体
	原创系	
チェイサー・コンビネーション	6550	レヴリアス+セリウス
シェイカー・コンビネーション	6550	レヴリアス+セリウスII
	返乡战士系	
ガウリ队总攻击	6400	パンサー(ガウリ机)+パンサー(サラ机)+パンサー(ベロー机)
マッハバンドシェイカー	5900	アンダーゴレーム(ケジナン机)+アンダーゴレーム(エンゲ机)+アンダーゴレーム(ジャボリ机)
	苍穹的法福纳系	
ツインドッグ	6750	マークザイン+マークジーベン
トリプルドッグ	7400	マークフュンフ+マークドライ+マークアハト
クロスドッグ	7750	マークザイン+マークジーベン+マークドライ+マークアハト
	高达SEED系	
コンビネーション・アサルト	7250	ストライクフリーダムガンダム+∞ジャスティスガンダム
ミーティアフルバースト	7050	ストライクフリーダムガンダム+エターナル
ミーティアフルバースト	7050	∞ジャスティスガンダム+エターナル
	大空魔龙 GAIKING系	
ダブルデスパーサイト	6850	ガイキング+スティンガー
ストリームサイクロン	6950	ガイキング+クラブバンカー
デスファイヤー	7050	ガイキング+キルジャガー
スペリオルブースター	7150	ガイキング+スペリオルスティンガー
サーペントバスター	7250	ガイキング+サーペント
大回转コースタースイング	7550	ガイキング+大空魔龙(ボリューション)
デスファイヤー	7200	大空魔龙+スペリオルスティンガー
キラーバイト	7700	大空魔龙+スペリオルスティンガー
ミラクルドリル	7350	バルキング+大地魔龙
ジャイアントカッター	7450	ライキング+天空魔龙
	钢铁神 吉克系	
ジーグバズーカ	5700	钢铁ジーグ+ビッグシューター(新)
マッハドリル	5900	钢铁ジーグ+ビッグシューター(新)
マッハドリル	5900	磁伟俱+ビッグシューター(旧)
ダブルスピンストーム	7400	钢铁ジーグ+磁伟俱
钢铁神ジーグ	9700	钢铁ジーグ+磁伟俱
	神魂合体系	
ダンナーコンビネーション(ネオ)	5450	ゴーダンナー+ネオオクサー
ダンナーコンビネーション(ゴー)	5650	ゴーダンナー+ゴーオクサー
ゴーダンナートリプルドライブ	8350	ゴーダンナーツインドライブモード(和ゴーオクサーと合体时)+セレブレイダー
ガイナーコンビネーション	6350	ブレイドガイナー+セレブレイダー
	枪与剑系	
弾丸エルドラダン	6950	ダン・オブ・サーズデイ+エルドラソウル
ガン×ソード	7250	ダン・オブ・サーズデイ+ヴォルケイン改

攻略研究

PG贴图特搜队

□主持／翔武
□美编／伟哥

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。

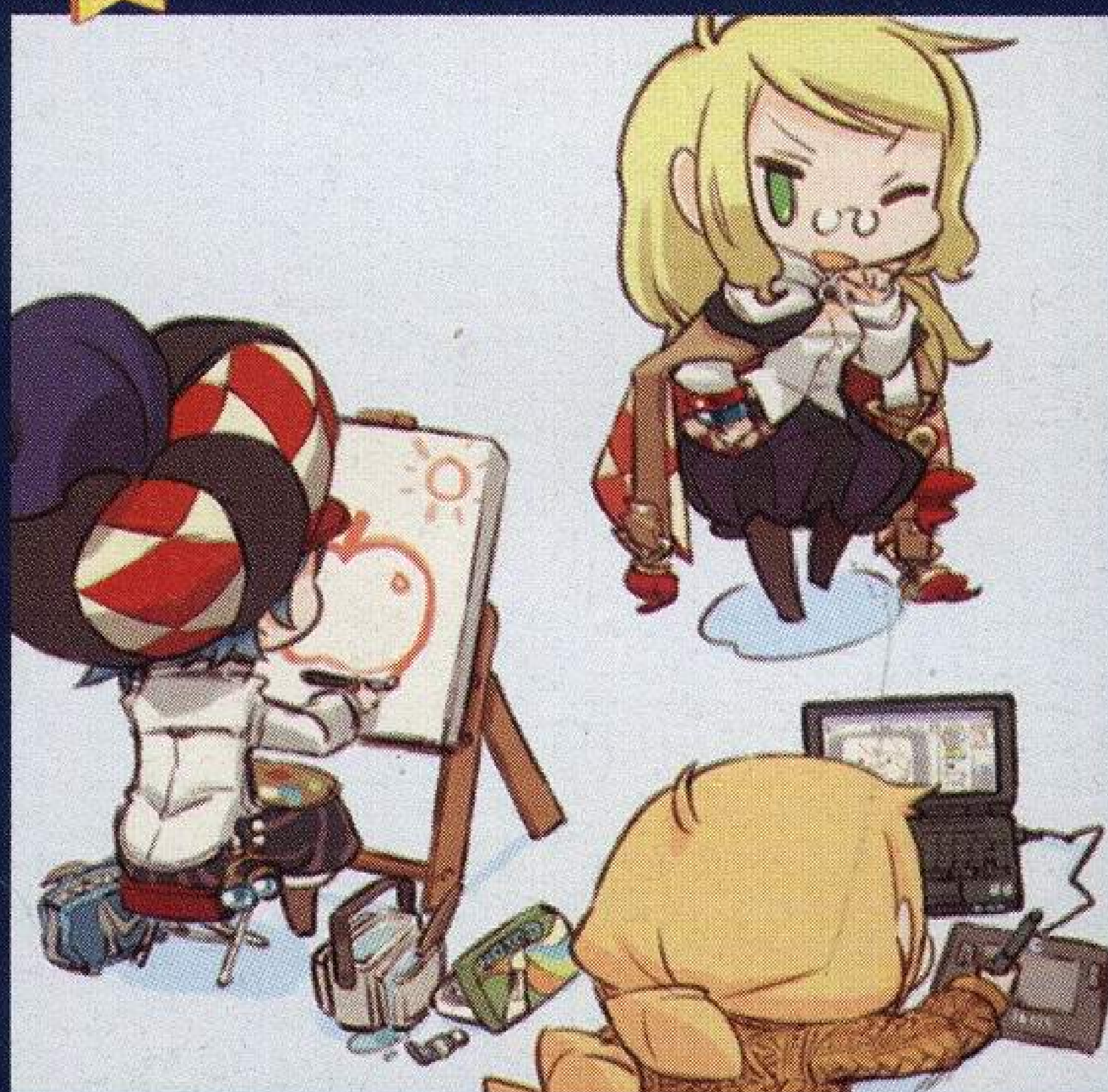




其实这就是阿妞拒绝锁定君二代目的真相啊！



WIN！看起来好有食欲。



老大爷们不但在原作中让人感动，在机战k里也让人感动了一番。



交友 福建 林涌浩
台湾有了珍钻篇，漫画，福州只有特别篇，可恶的吉美！
男，14岁，福建省福州市屏北中学，350001





高达系列手指攻击大集合，X3的应该不算吧！







过于有耐心了吧，BOSS都被埋了……

吉姆系机体大集合，最后面那个……







两个小强终于成功地合体了！

其实这就是阿妞拒绝锁定君二代目的真相啊！



翔武在下次挑战状中演示真三国无双联合突袭的最后一关吧。
男，17岁，浙江省舟山市南海学校，QQ：1040029101

浙江 李斯泽 交友



高达黑历史

文/月莺
责编/翔武
美编/伟哥

最近不知道天气怎么了，一会冷一会热，反反复复，真让人容易生病。不过就在这样的天气里，《机动战士高达00》终于迎来了大结局。说真的，个人对这样的结局相当不满，而2010年才推出剧场版，本来就不热的热度都冷掉了。真是倒霉，更倒霉的是PSP的新高达驾驶舱作品需要5.05版本才能玩。不过PS2带来了好消息，新的《SD高达G世纪》系列新作即将发售，收录了最新的《机动战士高达00》等，真是让人期待啊！PS2还能再战10年！

黑历史的机库

攻防一体的高速战强者
变革者的王牌GNZ-005Garazzo

一直以来都没有好好介绍变革者利用路易丝家族的财力制造的那一批新型MS，这次就来填补这个空白。这次让我们先看看作为战斗型类变革者驾驶的GNZ-005 Garazzo。GNZ-005 Garazzo先后两名驾驶员分别是布林?斯特比提和希林?凯尔，他们是同一类型的偏重战斗的变革者，可想而知GNZ-005 Garazzo的性能应该是相当优秀的。深紫色为布林?斯特比提专用；灰色为希林?凯尔专用。

GNZ-005 Garazzo是以GNZ-000 原型女神式（Prototype Gadessa）发展出来的一个分支，强化了运动性和白刃战能力。于是GNZ-005 Garazzo拥有异常强大的速度和出力，在动画中压倒了天人一方出力最大的炽天使高达。

速度和出力优秀的情况下，武器方面主要以白刃战为主，下面就好好介绍一下。

GN粒子束爪（GN Beam Claw）：做为GNZ-005 Garazzo的主力白刃战武器，改良自GN光束剑（GN Beam Saber）。把原本需手持的GN光束剑直接安装在GNZ-005 Garazzo的十只手指中，由本体直接供应能源。在使用时十只手指的尖端各分别产生一把GN光束剑，亦能把单手五GN光束剑把收束成一把大型粒子束军刀，破坏力极强，可以将00高达的GN剑2型斩断。GNZ-005 Garazzo手掌部份内藏生成粒子束军刀的装置，大小是其他GNZ系机体的1.5倍。

GN火神炮（GN Vulcan）：GNZ-005 Garazzo再如何偏重白刃战，也总会设置一个射击武器以备不时之需。GN火神炮置于左右手臂前端，威力较低但能够断续地射击，用于牵制敌人的效果不错。这是GNZ-005 Garazzo唯一射击用兵器。

GN切割器（GN Cutter）：装配在肘部。

GN锥（GN Spike）：装配在双肩。

GN手指虎(GN Brass Knuckles)：装配在手背。以上三者同为GNZ-005 Garazzo的实体格斗武器，其表面产生小型GN力场后作为接白刃武器使用。

GN力场(GN Field)：这个防御武器出现时让天人的主角们吓了一跳。变革者把在VEDA中关于GN力场的技术数据，改良后于本机再现。生成装置位于左肩的盾牌中，打开时左肩的部件滑动，生成时拥有优秀的防御力的GN力场。改良后的GN力场可选择全机覆盖或集中于盾牌表面两种不同的生成方式，集中于单一范围的GN力场防御力能够完全抵挡炽天使高达的破坏加农炮(Buster Cannon)。



伪装迷彩力场(Camouflage Paint Field):以GN力场衍生出来并实用化的功能。利用GN粒子伪装成附近的物体,欺骗雷达及光学扫瞄,实用性很高。

由此可以完全看出GNZ-005 Garazzo的不同凡响之处。完美的攻守俱佳,应该是生存能力很强的MS才对。可惜在动画中就比较遗憾,经常被击败。以动画的内容来看的话,还真是看不出作为战斗型的布林?斯特比提和希林?凯尔有何值得骄傲的地方。

机体番号	GNZ-005
机体代号	Garazzo
出现作品	机动战士高达00
机体类型	高机动白刃战型MS
制造商	变革者
所属	变革者
机师	布林?斯特比提和希林?凯尔
初次配备	西元2312年
内部环境	
全高	24.8米
本体重量	60.9吨
内部装备	
GN-T太阳炉1台	
伪装迷彩力场（Camouflage Paint Field）	
大型GN容器（Large GN Capacitor）×2	
核心战机（Core Fighter）武装	
GN火神炮（GN Vulcan）×2	
GN粒子束军刀（GN Beam Saber）×10	
GN盾牌（GN Shield）	
GN切割器（GN Cutter）×2	
GN锥（GN Cone）×5	
GN手指虎（GN Brass Knuckles）×2	
GN力场（GN Field）	
机动性	★★★★★
装甲	★★★★★
白刃	★★★★★
射击	★
出力	★★★★★

黑历史的真相 《机动战士高达00》小结

经过两年漫长的追逐，终于来到了《机动战士高达00》第二季的结尾，也算得上是可喜可贺。可是这个结局嘛，实在是难以让人满意，而且这部《机动战士高达00》第二季能让人吐槽的地方也太多了。要我打分就是不及格。

首先令人不满的就是结局是个坑了。从《机动战士高达00》第一季开始，天人降临于地球上绝对不能说他们是在学雷锋做好事吧?那么好吧,


不死的克拉蔻瓦该改名叫幸福的克拉蔻瓦了

一定有一个理由，一个深远的计划，就是伊奥里亚博士的计划是天人行动的原动力。无论他们做了什么，都是在执行这个计划，哪怕给地球带来了灾难。可是这个计划居然到了最后还是没有揭晓究竟是什么！这真让人无法忍受。就总是搞神秘的《叛逆的鲁鲁修》,最后也能让你知道他们目的是什么,真相是什么。《高达00》可好，第一季留下了坑也就算了,终于等到了第二季的最后也还是没能让人知道他们在干什么。结果就是上演了由天人内部分裂导致的内战，给地球带来了许多灾难。但是变革者一样是他们的一部分啊,也就是说一切其实都是他们造成的……和第一季不同,第二季把天人弄成了类似正义的使者，到了最后简直就成了蝙蝠侠一样的作用。其实从头到尾最主要的纷争都是对付天人和天人内战造成的呀。结果最后结局给了一张木星图就让观众自己想象去吧。剧场版要2010年才放映，本来就没什么热度,还要拖那么久真是不知道在想什么。其实说到底应该还不会真的出现外星人,应该是更早去木星开拓的人类搞出了什么东西吧。



看完2部下来，要说最可怜的就是玛丽娜女王了。从头到尾戏份就是个路人A,只有说大道理的时候才能出面说两句圣人之理“战争是不对的……”之类，然后唱一下洗脑歌。到了最后就一直是作为幼儿园的阿姨照顾小孩。……她真的是女主角吗?真可怜。而最幸福的就是那个2000次模拟战胜利,然后一直跟小强一样拥有生命力怎么都不会死的家伙,他终于跟柯南……不,是大佐结婚了,可喜可贺。

还有很多可以吐槽的地方，我就不吐了。总的来说，新时代的高达已经下决心走这样几个美少年的偶像路子，这是必然。SEED已经成功了，高达00也不差。但愿就是不要制造太多编剧自己都控制不住的阴谋和大义。

游戏单间



DRAGON QUEST

~第33回~

勇者斗恶龙王国

DS玩家可以玩到复刻的天空三部曲及未发售的DQ9，PSP玩家则可以用模拟器玩到早期绝大多数的DQ作品

□主持/一狼 □美编/伟哥

聆听天籁神曲——DQ系列音乐赏析
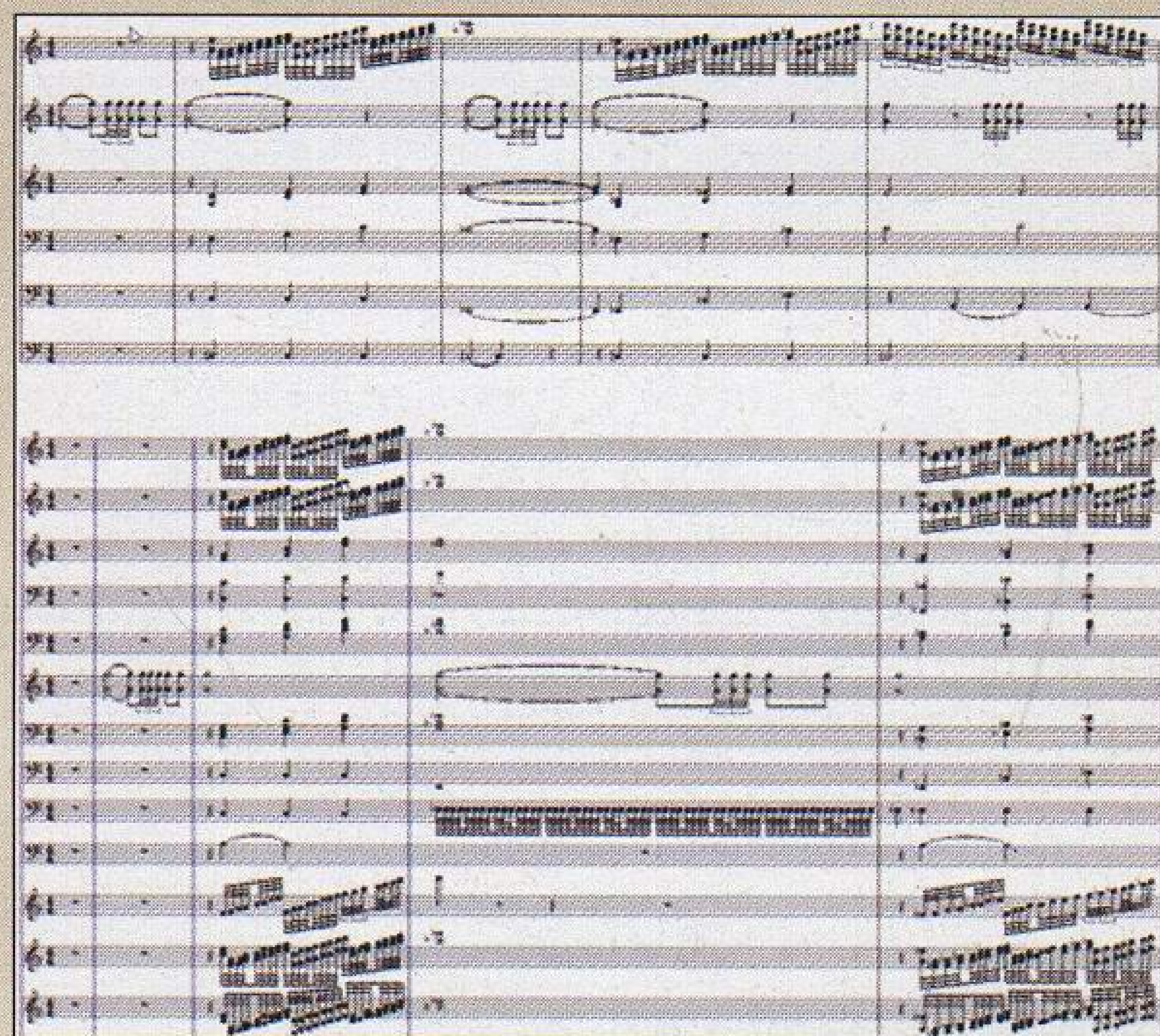
每期DQ系列小知识

大家知道DQ系列收录曲目最多的一作是哪款作品吗？其实DQ系列每一部续作的音乐曲目都会比前作有所增加，所以最多的也就是PS2上的DQ8，具体情况请参考本期最后的附表。此外，DQ系列每次的复刻作品都会针对原作新增不少曲目，不过DS版的DQ4和DQ5由于是二次复刻，所以曲目的数量并没有增加（只有DS版DQ5增加了触摸史莱姆小游戏的音乐）。所以，史上从未复刻过的DQ6则是目前玩家最期待的复刻作品。

DQ系列的音乐一直是玩家乐于称道的亮点所在，由杉山弘一大师创下的一曲曲优美的旋律,牵动了无数玩家的心肠。然而，不管是在喜欢DQ的玩家群里，还是在没接触过DQ系列的玩家群里，很大一部分玩家没有细心体会过DQ系列的音乐，也不知道DQ系列的音乐为什么一直被奉为至高无上的经典。那么，今天就由笔者来为大家奉上DQ系列的音乐赏析，谈一谈自己多年来对DQ系列音乐的一些心得和体会。

变化的主题序曲

熟悉DQ系列的玩家应该知道，DQ系列每一作的主题序曲似乎都是万年不变的。其实并非如此，DQ系列每一作的主题曲的主旋律基本相同，而每一作的副调和其他声部都有细微的变化。抛开主机的区别、音源所限等原因不论，就连官方发售的DQ系列交响组曲中，就有一盘专门收录了DQ系列每一作的序曲。如果每首曲子曲调完全相同的话，官方根本没有必要收录重复的音乐的。利用音乐分析工具把DQ系列的音乐转成五线谱之后，即可看出其他声部细微的区别所在。总之，DQ系列每一作的主题曲都给人一种非常熟悉而又充满着新意的感觉，笔者每次玩到DQ新作，都要先细细品味一下主题曲，找找那份似曾相识的感动。



←转换成五线谱之后，即可看出两首曲子之间的细微区别。

其实，虽然DQ系列的主题序曲万年不变，但是DQ每一作通关之后的片尾曲都是在不断的变化着的。甚至可以说，DQ每一作最经典的音乐，就是最后的片尾曲。与其他游戏不同，有几作DQ的片尾曲中会穿插不少该作品中对应场景的旋律，即使没打通关，听到曲子之后也能知道这是哪一作的通关音乐，这一点恐怕是其他游戏所不能比拟的。总之，DQ每部作品的音乐融合在一起都是一幅庞大的乐章，中间有高潮，也有结局，能把游戏中的音乐单独拿出来品味，这种现象在所有游戏中都是非常罕见的奇迹。

鲜明的主题风格

DQ系列音乐另外一个特点，就是每一作都有自己独特的主题风格。尽管某些场景中音乐不同，不过在这些不同的音乐里能找到一些大

交友 浙江 曹浩亮 生命是美好的，无论是失恋还是失败，你我都要振作，做太阳吧，他是乐观的。
男，19岁，浙江省平湖市新华爱心高级中学高三，QQ943644290

概相似的小节存在。比如DQ3复刻版中的洞窟和最后的佐玛城，DQ7的洞窟和最后迷宫，DQ6的海底和两个世界的大陆音乐等等。这些场景虽然音乐的曲调不同，不过总有几个小节有几分神似，让熟悉该作品的玩家很快就能根据音乐判断这个曲子出自哪部作品。



←杉山大师虽然已经年迈，但仍然在为DQ谱写新曲。

当然，DQ系列最令人称道的，也是系列音乐集大成之所在的亮点，就是针对单独场景制作整个游戏中唯一的音乐这种大胆的设定了。从最早的DQ1开始，王城拉达托姆的音乐就令玩家记忆犹新。虽然1代的城堡只有一座，但是到了DQ2和DQ3（仅限复刻作品）之后，拉达托姆城的音乐仍然原汁原味的保留了1代的音乐，这一点的确令不少玩家感到十分激动。除去拉达托姆这个具有代表性的特例之外，DQ每一作或多或少都会有几首特定场景单独配乐的设定，如罗特篇中DQ2的蒙布尔克废墟城（在序章剧情和全灭时也是这段音乐），DQ3的日本村、金字塔（阿萨拉姆夜晚也是金字塔的曲子）、幽灵船，DQ4的恩多尔斗技场，DQ5中被毁灭的圣塔罗斯村等。到了之后的作品中，渐渐取消了为特殊场景单独配乐的这种设定，所以从总体上来看，DQ系列的音乐似乎略有退化的倾向，可能是杉山弘一大师年迈的缘故吧。

完善的曲调旋律

DQ系列最早从第三作开始，就导入了昼夜交替这个概念。在复刻版的DQ3、4、5这几款作品中，每个村庄和城堡的昼夜音乐都会有所变化。比如白天村庄的音乐显得特别欢快，晚上的音乐又显得有几分宁静；白天的城堡非常威严，晚上的城堡又有几分祥和。当然，每款作品中，夜晚的音乐都是在白天音乐的基础上稍加修改，或改慢节奏，或改变副调等，让玩家听到音乐就能感觉到身处的场景，这就是DQ系列音乐的魅力所在。

当然，早期的作品可能会由于技术限制，某些曲子的旋律过短，重复太快，很容易让玩家感到枯燥。这一点在DQ每一次的复刻作品中都得到良好的改善，也就逐渐造就了DQ系列“复刻=神作”这个坚实的理论。合理的游戏BGM，应该保持每首曲子在1~2分钟之间，太长了容易显得乏味，太短的话就显得单调。DQ系列每一次的复刻都会针对以往作品的音乐做出改善，比如同样的曲子最后加上一个用其他副调构成的小节循环；或者是第一次循环声音弱，第二次渐强；或者第一次是正常音域，第二次循环将音高提高一个八度等等。总之，DQ的曲子给人一种简约而不简单的风格。

DQ系列另外还有一个特点，除去早期的DQ1和DQ2之外，基本上每部作品都有着双世界的设定。如DQ3的地下世界、DQ4和DQ5的魔界、DQ6的狭细世界和DQ7的表里世界等。在多数DQ系列作品中，两个世界都采用不同的BGM音乐配音，更好的烘托了场景的气氛。此外，DQ系列某些BOSS都有特定的BOSS战音乐，虽然多数RPG游戏中都有如此的设定，但是在官方发售的交响组曲中，每部作品中BOSS战的音乐是和普通杂兵战属于同一首曲子的，中间利用合适的旋律来过渡，两个曲子就巧妙的链接在一起。其他RPG游戏的OST中基本上每首曲子都是独立的，像DQ这样的两首音乐相融合的例子其实并不多见。

DQ系列登场曲数一览

游戏名	曲目数量
FC勇者斗恶龙1	8首
FC勇者斗恶龙2	15首
FC勇者斗恶龙3	18首
FC勇者斗恶龙4	24首
SFC勇者斗恶龙5	25首
SFC勇者斗恶龙6	26首
PS勇者斗恶龙7	30首
PS2勇者斗恶龙8	35首

注：以上列表曲目数量不包含复刻作品中新增加的乐曲。

游戏单间

Fire Emblem 火纹圣殿

Fire Emblem World Map

The Akaneia Continent

アカネイア大陸全図

圣战之传说，苍焰之轨迹，不熄的火焰，永恒的纹章！火纹圣殿再开，继承光之遗产的圣战士，续写人龙之殇的神话……

文/包子 美编/伟哥

大饼FE官方组织的同人图征集活动(一)

活动要求

这个是去年IS社官方发布的消息，征询FE1R的人物同人图，这也是《火纹》系列长久以来第一次对玩家的画稿征集活动，所以当然不少玩家都跃跃欲试，火花天龙剑作为国内最权威的《火纹》系列专题站，也组织参加了这次同人图的征稿活动，下面就来为大家介绍一些作者的优秀作品。感谢火花天龙剑为玩家提供这个交流的平台，感谢这次活动的负责人，Fate、leaf、anubisdeath。

『ファイアーエムブレム　新・暗黒竜と光の剣』
イラスト大募集！！

皆さんのイラストで『ファイアーエムブレム　新・暗黒竜と光の剣』のキャラクター・ミュージアムをつくりあげてください。
応募いただいた作品をスタッフが選考し、ファイアーエムブレムワールドのホームページでご紹介いたします。



以下是官方发布的作品要求：在每幅作品里，只能画最喜欢的一名人物。构图方面，不管是脸部特写、半身像还是全身像，都没有限制。只要是熟悉《火炎之纹章》，就有资格参加。需要注意的是绘画类型不是CG，而是类似于人设的形式，所以最好只要一个人物站在那里就好。尺寸纵版(100mm宽×148.5mm高)。这次活动人物选择仅限于刚刚发售的《火焰之纹章——新·暗黑龙与光之剑》，FE其他作品角色都不行（注意，FE3下半部出现的新角色也不行）活动时间是2008年9月1日～10月31日截止。

卡秋娅



一直以来都很喜欢天马骑士及龙骑士这两个职业，能够不受地形的影响，飞来飞去的攻击、采购、逃跑，真的是一种很让人安心的职业。而身为公主部下骑士的她，却有着更优秀的潜质及成长空间，果然无论哪个行业新米才是最可怕的存在啊。

我是在绘制之后才接触到这部火纹的，本来为了参加任天堂火纹博物馆的活动能够胜出，

而"精细"从备选头像中选择了看起来人气比较弱的人物。(人气弱的人物竞争也会比较弱). 结果没想到的是恰恰相反，卡秋娅在日本的人气太强了...所以理所应当的落选了T T.虽说是部下，但头像似乎太降调了些，而这张似乎又太内向了些，不过或许能够按照自己的印象来绘制才是同人画的乐趣所在吧。

——特尔迪特

哦哦，天马三姐妹的卡秋娅啊，画的结构，比例，线条都没的说，就是天马MM的眼神和表情如果在温柔点就好，这个给人感觉有点太冷酷了，感觉像剑士的风格了。不过特尔迪特同学说的没错，同人嘛，按照自己的喜好去画就好了。衣服的褶皱也都很细致。另外你的签名十分帅哟！（低头看我自己的死苍蝇字体，泪流满面……）

卡希姆

KASHIM则是NORMAL和HARD5难度下我都从头带到尾的唯一弓手，而且转职后可以变成将军，实用度大增。当初看大家的表情不是很帅就是很可爱，只有他那么特殊，哭丧着脸，所以我对他也十分有爱。不过上网查他的故事，发现他在FANS口中都被称为"タリスの诈欺师"，纹谜里关于他的剧情好像刻画了不少，他的性格和家庭都给了相当的描写，仿佛还有不少变化。而且虽然本人好像十分弱气，但力成长非常高，让人感觉他根本就是装可怜xD 关于这张



画，我是很开心地完成的，很喜欢描绘KASHIM那哀怨的表情~还有他那非常拘谨的发型~衣服的设定基本就是简洁为主，只要有弓手的味道就好了。

——KAKYOI

色彩对比度很柔和的一张画，看上去很舒服，感觉很像原画呢。服饰的比例和质感都很像，最强的就是苦瓜脸的表情拿捏的十分到位，很哭很委屈。那种"找不到龙女做新娘子的淡淡的忧愁"表现的十分到位（XD）。不过说起来苦瓜这次复刻版到是因为他的神态而从之前的默默无闻变成了一个新苦时代的代表呢。（笑）

卡因



啊？我为什么画小红？其实本来我打算画小绿的，但是因为画完以后发现小绿变成横板骑着马的形象了，所以没办法，只能画小红了，所以说这次画的这幅完全是因为小绿超标的替代品...而我为什么要画小绿呢？因为小绿在我耍FE大饼的时候成长比较给面子……

——鲸

汗，鲸同学画小红的原因我大致了解了，而且小绿我也看了，都非常赞，过几期会把小绿的形象贴出来，这副作品的风格很硬朗。很强势的感觉，铠甲和裤子的质感都很强，但是右腿和胸部的铠甲颜色好像有些差异。其余部分十分优秀。

GBA的不灭传说

主持/一狼 美编/伟哥



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

马里奥对大金刚

ACT ●任天堂 ●2004年6月10日 ●1人 ●128Mbit

Check! 游戏简介

《马里奥对大金刚》是任天堂于04年在GBA上推出的一款94年GB版大金刚的重制版作品。作为大金刚2代的10周年纪念作品，本作的游戏系统和GB版基本一致。由于画面变成了彩色，所以追加了不少利用颜色加以区别的机关。以马里奥为主的登场角色中，系列中著名的蘑菇人（キノピオ）、炸弹兵（ボム兵）等角色都有登场，不过，像路易、碧奇公主、库巴等关键性的角色却没有出场。因为大金刚2代和马里奥之间没有直接的剧情关系，所以本作的剧情设定是在大金刚偷走了迷你马里奥玩具的基础上的。所谓的迷你马里奥，就是一种具备人工智能的小型机器人玩具，而大金刚的人物设定似乎比其他作品更幼年化一些。



↑GBA版马里奥与大金刚的日版游戏封面图。

Check! 游戏系统简介

游戏的地图画面被废除，改成在大地图上选择关卡进行游戏的设定。当然，如果不通过关卡也无法直接进入下一关。游戏的关卡区分更加的复杂，基本上是6个普通关卡+一个迷你马里奥关卡+一个大金刚关卡，一共由这8关组合成一个大关。其他每一个大关卡都是如此设定。而





↑汉化版的标题画面，大字体看着非常养眼。

通常关卡中分成两个环节，前半环节是和GB版一样寻找钥匙，后半的环节是寻找装有迷你马里奥的胶囊并打碎它。如果在后半环节被干掉的话，虽然可以从后半直接开始游戏，但是前半环节所留下的时间和得分都无法继承。每次过关都有迷你游戏，最大可以得到5up的奖励。

迷你马里奥关卡中要找出6名被困的迷你马里奥并带他们平安到达玩具箱。在这个关卡中不仅马里奥被干掉就会GAMEOVER，队伍中的迷你马里奥全灭也会导致游戏结束。在本关中最后成功带出的迷你马里奥的数量就是接着的大金刚关卡中马里奥的初始体力，所以一定要尽可能多救出迷你马里奥过关。

最后的大金刚关卡就是在迷你马里奥关卡之后紧接着开始，和GB版有所不同，有些关卡必须要被卷入暴风或使用果实来攻击敌人。虽然大金刚关卡可以单独选择进行挑战，但是初始



↑片头剧情也被汉化了，玩家可以了解到本作的剧情。



↑每关开头都会有简短的教学演示，方便新手上手游戏。

体力只有4点，也无法继承先前获得的点数。此外，在关卡最后会有一个从大金刚手中救出蘑菇人（キノビオ）的特别关卡、但是这一关却无法得到任何分数奖励。

在通过特别关卡之后，即可继续进入2周目游戏。在2周目中各个关卡都可以携带迷你马里奥进行游戏，迷你马里奥也会用身上携带的钥匙开门。不过，迷你马里奥被干掉之后同样也会GAME OVER，此外，2周目中后半环节没有迷你马里奥关卡出现。2周目的大金刚关卡基本上和1周目在同样的地图战斗。但是，2周目中大金刚的攻击招式将会变得更加激烈。在最后会有一个和乘坐机器人的大金刚进行战斗的特别关卡，和1周目一样，在特别关卡里无法获得任何得分奖励。通过2周目的特别关卡游戏的正篇就算结束。



↑游戏的实际画面图，需要玩家开动脑筋打开各种机关。

Check! 简易流程攻略

1-1：本关非常简单，就是游戏的上手教学关。踩下不同颜色的机关即可让画面上的方块位置产生变化。B键是搬起/扔出、A键是跳跃。在前半环节要找到钥匙进门，在钥匙旁边按下B键即可拿起钥匙，再走到门前即可自动使用钥匙进入。后半环节敌人的数量比较多，可以跳到敌人头上搬起敌人攻击，靠近迷你马里奥并按下B键即可解救，之后顺利过关。

1-2：本关开始难度略有提升。获得锤子即可连续攻击敌人，连击数越高得分越高。注意要先踩下红色的机关搬走钥匙，再踩下蓝色的机关即可拿走钥匙开门。仔细观察关卡地形即可，别忘了留意剩余时间，时间到了一样会GAME OVER。后半环节需要注意大量喷火机关，利用锤子可以直接清理掉。

1-3：本关开始出现的大面积的针刺地形，需要注意。跳到单杠上按住方向上键不放再按B键即可跳上去。踩下黄色的机关地板会发生变化，注意两个垃圾桶中间也会掉下去碰到针刺。拿到钥匙进门即可，注意从空中如果掉落的距离太大马里奥会摔倒。后半环节则比较简单，连续在单杠上跳两次即可拿到加命蘑菇，救出迷你马里奥即可过关。

1-4：本关开始出现了传送带，需要蹲下才能钻过某些特定的狭窄地形。好在本关没有敌人出现，仔细观察地图寻找过关路线即可。后半环节也比较简单，注意单杠上面有带电的敌人出现，注意躲过。

1-5：本关不算太难，需要玩家掌握切换开关的要领。先踩下蓝色机关，把钥匙拿走放在一旁，再拿着钥匙踩下红色机关即可进门。后半环节也比较简单，直接救出迷你马里奥过关即可。

1-6：本关需要玩家掌握新的技巧。一个是高跳，需要先蹲下，再连续按两次跳跃键即可高跳，爬上平时上不去的地方。另一个技巧是倒立行走，用来躲过天上有板砖掉落的场景。后半场景也需要玩家掌握高跳中并回避敌人的技巧，注意最后有一个铁桶是怪物假扮的，用锤子消灭掉之后再救出迷你马里奥过关即可。完成前6关即可进入后面的特殊关卡环节，这里由于篇幅所限就略过了。

马里奥与大金刚这款游戏虽然比较简单，但是充满着无穷的乐趣，需要玩家开动脑筋解开谜题。虽然本作的销量一般，不过游戏本身还是具有一定的特色的。本期给大家强烈推荐这款游戏，感兴趣的玩家请从光碟中寻找ROM。虽然这期附送的游戏是汉化版，不过似乎只汉化了游戏的开头剧情部分，关卡中还是有日文出现。不过本作本身就是一款动作游戏，即使不会日语也不会影响到正常游戏，所以本作的汉化作品还是可以接受的。

勇者斗恶龙怪兽篇-旅团之心

RPG ●Enix●2003年3月29日 ●1人●64Mbit

Check! 游戏简介

旅团之心是DQ怪兽篇的第三作，也是GBA上面唯一的一款DQM系列的作品。而本作中登场的主角基法，则是DQ系列正统作品中第七作的古兰艾斯达特城的王子，游戏冒险的地图则是在DQ正统作品中第二作的地图上进行，各个场景的音乐也是沿用了DQ2的音乐。所以说本作是DQM系列和正统作品中关系最紧密的一作。和DQM系列前作玛鲁塔的不可思议钥匙相比，本作的整体风格和前作大相径庭，可以携带3量马车在庞大的世界上冒险，和历代的DQ系列（包括正统作品）相比都算是规模比较庞大的冒险队伍。不过，本作除了支持通信对战之外，没有任何通信要素，也算是本作唯一的败笔。



↑旅团之心的包装封面图。

Check! 马车系统简介

本作中每辆马车都可以配备一名怪物，并且最大可以安排4名各种职业的人类伙伴，所以游戏中最大可以带3名怪物和12名人类伙伴进行冒险。但是，怪物和人类角色都有1~7点不同的重量值，如果怪物和人类伙伴的合计重量高于马车的承载量则无法编成同伴，这一点必须注意。根据角色不同，重量也会有所区别，马车中的人类角色一共有3种等级，等级越高的角色能力就越强。编成同样职业的人类伙伴进入马车的话，该角色的威力也会发生变化，比如携带两个等级为1的战士在马车中的话，即可发挥等级2的战士同等的威力。但是，同样职业的伙伴累计等级大于3的话，最多也只能发挥出3级角色的效果。也就是说，马车中配备3名等级3的同样职业的人类伙伴，最多也只能发挥出3级的威力。但是，如果在同一辆马车里配备4名同样职业的角色的话，即可发动“究级连携”，从而发挥极大的威力，而且与同伴的等级无关。和敌人战斗的时候，直接战斗的是马车中的怪物伙伴，人类伙伴只是在一旁支援，因此，只要怪物伙伴阵亡的话，马车中的人类伙伴也无法行动，怪物伙伴全灭的话就会直接GAME OVER。



↑游戏的标题画面图，可以看到主角基法、史莱姆和马车后的4名人类伙伴。

Check! 食料系统简介

本作中导入了一个“食料”的概念，在大地图上移动时，食料是用数字也显示屏幕的右上方。随着玩家在地图和迷宫中的移动，或者是在地图上发生的各种事件，食料值都会逐渐的减少，一旦食料为0，马车中的怪物伙伴的HP就会逐渐减少。根据玩家队伍里携带的伙伴数量多少来决定食料的消耗度，伙伴数量越多，消耗的食料就越大。食料可以通过在村庄里购买或者是使用道具来增加，也可以用特定职业的技能、打倒特定的怪物、触发特定的大地图剧情等等手段来恢复。食料的上限值根据玩家的冒险程度来决定，游戏时间越长，食料的上限就越大。携带特定职业的伙伴也可以减少食料的消耗度，也可以通过大地图上的剧情来触发食料消耗速度加快或减慢的额外效果。



↑游戏的片头是DQ7的剧情,基法被传送到了DQ2的世界。



↑游戏模仿了DQ4，采用了分章节的系统。

Check! 帐篷、转生系统简介

作为整个游戏冒险的据点就是帐篷，帐篷拥有和村庄、城镇一样的功能，可以进行回复和存档等。根据玩家携带的队伍不同，帐篷内的各种设施也会发生变化，如商人能够开道具店，游人可以开赌场等等。帐篷是随着冒险队伍自由移动的，但是无法进入迷宫，所以在迷宫里无法扎营，而且在移动中会消耗大量的食料。



↑战斗也是DQ系列传统的主观视角,Fans一定非常熟悉。

和系列以往的交配系统不同，本作中则导入了转生系统。所谓的转生，就是用两个怪物的心来继承之前怪物习得的咒文和特技，转生成其他的怪物。本作中打倒敌人无法直接让敌人成为伙伴，必须要先打倒敌人获得敌人的心，然后即可让队伍里的怪物来进行转生，变成新的怪物加入队伍里。不仅是怪物同伴，人类角色也可以通过心来进行转职。

Check! 世界观分析

本作的冒险舞台“传说的大陆”，是在DQ正统作品勇者斗恶龙2恶灵之众神之后数百年的世界中。因此，本作的主题序曲也沿用了DQ2的主题音乐。

在DQ2中登场的村庄、城镇、高塔、洞窟虽然得到完整的保留，但是随着时间的流逝，除了撒马路多利亚城以外的王制体系已经全部崩坏。此外，由于经过了数百年的时间，一部分场景的地形已经和DQ2产生了变化。玩家在游戏中不仅可以前往DQ2的决胜地隆达尔基亚高原，而且在那里的德麦迪城（ドメディの城），也就是哈根神殿所在的位置中也有DQ2里哈根之前的几个BOSS级怪物强化之后再度出现等令Fans十分感动的设定。此外，在DQ1中的冒险舞台亚雷夫加鲁多大陆在初期是被水淹没的状态，完成隆达尔基亚的剧情之后该大陆即可再度复活。



↑大地图采用了假3D效果，远处的景物呈弧线状。

Check! 菜单解说

战斗菜单	
たたかう	战斗，让怪物和人类角色出击
さくせん	改变怪物的战术指令等
どうぐ	使用道具
にげる	逃跑

地图菜单	
ばしゃ	查看马车里的队员状况
どうぐ	查看、使用道具
とくぎ	查看、使用角色的特技
ちず	查看地图（需要队伍中有测量士）
さくせん	设定怪物战术和对话速度等
キャンプ	扎营

旅团之心一直是DQM系列中饱受争议的作品，剧情方面虽然和DQ正统作品直接挂钩,但是在系统方面却抛弃了DQM系列以往的精华，所以在Fans群中褒贬不一。作为ENIX合并前发售的最后一部作品，本作也算是厂商倾力打造的集大成之作，从之后的DQMJ中也沿用了怪物之心的设定可以看出，本作的成功也是得到一定的认可的。推荐对DQM系列感兴趣的玩家可以抛弃前嫌，从本期附送的光盘中寻找ROM，体验一下本作的独特魅力吧。

音乐鉴赏课堂

□文/露琪 ■美编/伟哥



提起久石让，喜欢宫崎骏的动画迷一定不会陌生，因为只要你稍加留意吉卜力动画电影的开头或结尾，就会发现这位作曲家的大名。久石让以担任电影配乐为主，尤其是宫崎骏大师导演的动画作品，从1984年的《风之谷的娜乌西卡》到去年7月份上映的《悬崖上的金鱼公主》，整整24年间他包办了吉卜力工作室几乎所有长篇动画电影的音乐制作，成为宫崎骏作品中不可欠缺的灵魂人物。

◆宫崎骏动画御用作曲家

久石让（Joe Hisaishi）本名藤泽守，1950年12月6日生于日本的长野县中野市，是日本最多产、同时也是最具影响力的现代音乐人之一。"久石让"这个名字源自他的偶像——美国黑人音乐家昆西·琼斯，他把"Quincy Jones"的名字改成日语发音，再联系上最近似的日文汉字，就变成了如今的久石让。

久石让从五岁开始在小提琴教室学习拉小提琴，极具天赋的他后来通过考试进入日本国立音乐学院，潜心修习作曲，并且在毕业的同时推出了第一张个人音乐作品专辑《Information》。这张带有试验性质的专辑曲目大多是小音乐的形式，发售初期并没有什么人气。1983年，经朋友介绍，久石让认识了日后成为自己事业伙伴的宫崎骏。此时宫崎骏正致力于《风之谷》的创作，听过久石让创作的印象音乐后，宫崎骏被深深地打动了。虽然当时已经决定动画的作曲是另外一位知名的音乐家，但宫崎骏还是强烈推荐久石让，因此当时不太有名的久石让受到了公众的注目。果不其然，电影公映后更加证实了宫崎骏大师级的独到眼光，久石让为该片创作的配乐感染了无数观众。第二年，宫崎骏在东京都近郊成立了吉卜力工作室（Studio Ghibli），久石让从那时便一直担当吉卜力动画的音乐监督至今。



吉卜力的动画电影有几大类：《风之谷》、《天空之城》、《幽灵公主》、《千与千寻》、《猫的报恩》、《哈尔的移动城堡》带有很强烈的奇幻色彩，《龙猫》、《魔女宅急便》、《听到涛声》、《侧耳倾听》是平凡朴实的生活小品，《红猪》、《平成狸合战》属于成人世界里的童话故事，《萤火虫之墓》则是发人深省的反战题材。音乐的特征性越明显，作品给人的印象就越深刻。前后时隔十年之久的《天空之城》和《幽灵公主》，由于剧本本身设定

成宏大的背景和曲折的情节，音乐也有很广阔的发挥空间。尽管两部动画的风格有着很明显的差异，但唯一不变的相同点是非常优美的旋律，背景音乐与画面效果结合得浑然一体。特别是在《天空之城》中，久石让大量运用了爱尔兰民谣的元素，如同天籁之声的音乐受到了观众的一致好评，更被部分评论家认为是久石让配乐生涯的最高境界。（露琪的手机铃声也一直默认是《天空之城》的主题曲“伴随着你”）

1998年，久石让推出了由《幽灵公主》配乐改编的交响组曲唱片，由捷克爱乐乐团演奏，受到了广泛的欢迎，于是2005年上映的《哈尔的移动城堡》又再次邀请捷克爱乐乐团录制电影原声音乐。可以这么说，久石让的配乐令作品更加深入人心，而随着吉卜力动画电影的卖座他的音乐也更加广为人知。

◆日本配乐界的擎天之柱

在日本，久石让早已是闻名遐迩的资深音乐制作人。1992年2月，久石让与新日本爱乐管弦乐团在东京艺术剧场共同联袂演出，并且从这一年开始连续三年获得日本最高电影音乐大赏，1999年又第四次获此殊荣。不少大牌导演听过久石让的音乐后都曾找他创作配乐，而由他担任音乐监督的卖座电影数量迄今为止超过40余部，并四度赢得日本电影金像奖最佳电影配乐奖；除此之外还为许多电视连续剧以及数不清的电视广告创作配乐。

久石让有着旺盛的创作力，邀约不断的他自称巅峰时期3天内可以写出70首乐曲。在长达二十多年的傲人音乐生涯中，久石让担任作曲、制作、编曲和演奏等多项工作。这位以独特的简约风格著称的钢琴家兼键盘手出版了超过20张以上的畅销个人专辑，每张都是数一数二的精品，可谓是硕果累累。1998年，久石让更获邀担任日本冬季长野残疾人奥运会的音乐制作总监，如此重要的任务可说是对他在音乐界大师级地位的莫大肯定。

如今，久石让不但是宫崎骏动画的音乐代言人，更与有日本电影导演鬼才之称的北野武渐成黄金组合，创作了《宁静的海》、《坏孩子的天空》、《花火》、《菊次郎的夏天》等佳作的原声音乐。从那之后，久石让也开始与来自中国、韩国等地的亚洲导演合作。他参加了香港影片《情癫大圣》（之前曾被宣传是《大



话西游》的续篇 = =）、内地电影《姨妈的后现代生活》和《太阳照常升起》的音乐创作。值得一提的是，前两年在国内热播的电视连续剧《士兵突击》中也使用了久石让创作过的曲目。另外，台湾歌坛人气天王周杰伦对久石让的音乐非常推崇，他表示13岁时听到《龙猫》的配乐后就一直难以忘怀：“我喜欢在晚上用钢琴演奏久石让的作品，希望能有机会与他合作。”

近些年来除了配乐工作之外，久石让更积极地以钢琴独奏家的身份参与正统演奏会形式，包括独奏、室内乐、协奏曲等各种类型的演出，并获得业界广泛的好评。今年的5月22日，久石让将在中国举办第5场动漫视听大型交响音乐会，前4次的地点都在北京而这一次选到了上海，届时感兴趣的同学不要错过了。



欢迎来到一狼的日语教室

日语学园

Lesson★12



■主持人 / 一狼
■美编 / 伟哥

转眼间我们的"日语学园"栏目已经开办12期了。通过这些期专栏，一狼自己也算是增长了不少开办这个栏目的经验，也总结出不少传授给读者们日语知识的方法。在这一期栏目的最后，一狼特别为大家准备了一次"日语能力鉴定小测验"，感兴趣的玩家可以试试，看看自己的日语水平掌握的如何。当然，测验中的题目都是前几期栏目中介绍过的日语语法点和句型，大家遇到不懂的地方，可以翻阅以前的杂志参考。

は和が的区别

某日一狼在和翔武在讨论日语中が和は的区别，在这一期的日语专栏里给大家顺便介绍一下吧。日语中は和が都表示提示主语，但是很多学习日语的玩家可能分不清其中的区别，两个都是提示主语，那么在用法上有什么区别呢？大家来看下面这个句子：

象（ぞう）は鼻（はな）が长（なが）い。（大象的鼻子长）

在这句话中，大象是主语，鼻子也是主语，日语中有两个主语一起出现的时候，一般会用は和が来区别。不过需要注意，鼻子这个主语是属于前者大象的，这里面是一个大主语和小主语的关系，大主语用は来提示，小主语用が。比如下面这个句子：

猴子は体（からだ）が太（ふと）い。(猴子体型胖)

这句话里面猴子是大主语，身体是属于猴子的，所以是小主语。前者用は，后者用が。当然，这两句中的は都可以用の来取代，"猴子の体が太い"的意思就是"猴子的身体胖"，有一种所属的关系。此外，は还有两外一个表示强调，对比的意思。比如下面这个句子：

猴子は体が太い，一狼は体が细（ほそ）い。（猴子体型胖，一狼体型瘦）

这里面的は含有对比的意思，如果换成の的话，就表达不出二者之间比较的语感了。

不少初学者初涉日语时，难免都会遇到は和が之间的区别分不清的问题。其实在日语里面，は和が的意思是十分相近的，大部分场合下都可以互换。只不过日语里面一般会尽量避免助词重复，所以在一个句子含有多个主语的情况下，は和が主要是区别主语的所属关系和句子所要着重表达的语气了。

游戏中常见的日文意思

仲间（なかま）：伙伴的意思，"XXは仲间になった"就是XX加入队伍的意思。

仲良し（なかよし）：关系非常好，好朋友的意思。某些游戏中看到这个同伴和你"仲良し"就说明你们关系非常好。

指轮（ゆびわ）：戒指，比如攻击指轮、防御指轮等等。

残念（ざんねん）：很常见的一个日文汉字，可惜、遗憾的意思。

无铁炮（むてっぽう）：意思是鲁莽、不顾前后、不考虑后果的意思，多在游戏的人物性格介绍里出现。



↑"仲间になりたい"就是想要成为同伴的意思。

泷（たき）：瀑布，“泷汗”就是瀑布汗……

台所（だいどころ）：就是厨房的意思，也是很多的文字avg里会出现的可调查的场所。

机嫌（きげん）心情和情绪的意思，也可表示痛快和畅快的心情。“机嫌が恶（わる）い”就是心情不好。



↑“仲良しなさい”就是好好的相处的意思。

玄人（くろうと）：不是字面上那样的仙方术士的意思，其实是指某方面的老手和内行、经验老道的家伙等。

气配（けはい）：意思是“迹象、苗头、动静”。“あいつの气配がする”就是“感觉到那家伙的气息”

根性（こんじょう）：玩机战的人都知道这个字了吧？这个指令其实是“耐心、毅力、骨气”的意思，也可以表示一个人的禀性和气质。

度胸（どきょう）：胆量。“いい度胸だな”就是“好大的胆子”。

手柄（てがら）：和汉语的手柄意思千壤之别……是功劳的意思。

无念（むねん）：某些角色挂掉的时候经常会说的话，后悔莫及的意思。

始末（しまつ）：干掉，解决的意思。“俺（おれ）が始末してやる”就是“让我来结果你吧~”

格好（がっこう）：单独的意思是指装饰和打扮，“格好いい”就是非常帅的意思。

杂鱼（ザコ）：小喽罗的意思。最常见的是“杂鱼め”，词尾的め有蔑视的语气。

方角（ほうがく）：方向的意思，“北东方角”就是东北方向，注意日语里和中文表达方式不同，比如中文喜欢说“西南”，日语则说“南西”。

臆病者（おくびょうもの）：胆小鬼的意思。“この臆病者”意思就是“这个胆小鬼！”

日语小测验

1、早上好

一狼：あ、猴子さん，(＿) ございます。(啊，猴子早上好)

猴子：ああ、おはよう。（啊，早上好）

2、我的NDS呢？

一狼：私（わたし）のNDSはどこ(＿)ありますか？（我的NDS在哪啊？）

猴子：そこにありますよ。（在那里啊）

3、是美版的吗？

一狼：猴子さんのPSPは美版ですか？(猴子的PSP是美版的吗？)

猴子：いいえ、美版（＿）はない。（不，不是美版的）

4、去超市吗？

猴子：一狼さん、今(いま)スーパー(＿)行（い）きますか？（一狼，你现在去超市吗？）

一狼：さっきはもういきましたよ。（刚才已经去过了）

5、谢谢

猴子：一狼，昨日(きのう)言(い)ったその本（ほん），今日(きょう)持(も)てきましたよ。(一狼，昨天说的那本书我已经带来了。)

一狼：ああ、本当（ほんとう）に（＿）。（啊，真是太谢谢了。）

—— 正确答案 ——

1、填お，おはようございます是早上好的尊称。

2、填に，に…あります是固定的存在句型。

3、填で，ではない是非常常见的否定句式。

4、填へ或に均可，へ表示动作的方向，に表示动作的归着点。

5、填ありがどう，就是谢谢的意思。

附表：五十音图

あ ア(a)	い イ(i)	う ウ(u)	え エ(e)	お オ(o)
か カ(ka)	き キ(ki)	く ク(ku)	け ケ(ke)	こ コ(ko)
さ サ(sa)	し シ(si/shi)	す ス(su)	せ セ(se)	そ ソ(so)
た タ(ta)	ち チ(chi)	つ ツ(tu/tsu)	て テ(te)	と ト(to)
な ナ(na)	に ニ(ni)	ぬ ヌ(nu)	ね ネ(ne)	の ノ(no)
は ハ(ha)	ひ ヒ(hi)	ふ フ(fu/hu)	へ ヘ(he)	ほ ホ(ho)
ま マ(ma)	み ミ(mi)	む ム(mu)	め メ(me)	も モ(mo)
や ヤ(ya)	—	ゆ ユ(yu)	—	よ ヨ(yo)
ら ラ(ra)	り リ(ri)	る ル(ru)	れ レ(re)	ろ ロ(ro)
わ ワ(wa)	—	—	—	を ヲ(o/wo)

第116辑为大家带来了《圣洁传说》（纯真传说、无暇传说）人物传记版的剧情小说，不知道是否让大家对整个故事有了更深入的理解。我知道她已不是一个新的作品，但我相信，优秀的作品，不会让时间带走光辉。今天，我要来说说我对《圣洁传说》特殊的理解和体会。 文：丹妮

探寻《圣洁传说》的奥义

领略《圣洁传说》的魅力

圣洁的风，带着灵魂深处的感动，吹拂我的心灵。

DSL掌机已伴随我2年，我也玩过了不少DS游戏。其中最让我难忘的，除了口袋妖怪系列，就是她——圣洁传说。感谢Namco公司能把传说的故事在DS掌机上续写，也感谢AGC汉化小组的努力用心汉化。虽然时隔一年多了，我还是想在这里把她重新介绍给大家，真心希望能让更多朋友了解她。

作为传说系列的作品，《Tales of Innocence》这一在DS平台上的尝试还是表现了Namco公司很大的诚意，无论是情节、画面、语音还是战斗，都设计的十分用心。《圣洁传说》的画面采用的是3D动画效果，人物、景物的真实细致程度达到了DS画面的极高水平。而且和历代传说一样，《圣洁传说》的片头动画也成为了备受瞩目的一大亮点。

《圣洁传说》的故事从主人公卢卡的一个梦境开始，英勇的魔神阿斯拉击败了对手凯旋而归，梦里，别人就叫他阿斯拉。少年从梦中醒来，刚刚的梦境，就是他前世的记忆！但与前世的英勇相反的是，现世的他胆小、不自信，还受人欺负。因





为天地异变的缘故，卢卡前世的力量觉醒，拥有了“天术”的奇异能力。从此卢卡原本平静的生活被打破，为了躲避异能者逮捕法的追捕，也为弄清自己的身份，他踏上了寻找前世记忆的路。

卢卡先是遇到了活泼率真的女孩伊莉娅——前世阿斯拉的恋人伊南娜，后来又遇到了洒脱不羁的少年斯帕达——前世伴随阿斯拉跨过无数死亡线的圣剑迪兰塔尔。还有安吉、里卡尔德、艾尔玛娜，先后5个伙伴因前世之缘结识，一起寻找天上界毁灭的缘由和创世力。在旅行过程中，每个人都不断成长，卢卡也逐渐变得勇敢。邪恶势力的贪婪与少年的单纯形成着鲜明的对比。前世的记忆与现世的故事交错重叠。《圣洁传说》在这样明亮与灰暗交织的基调中，演绎了一个围绕创世力展开的动人故事。

《圣洁传说》中，人物形象塑造的十分成功，再加上语音的表现力，留下了很多让我们难忘的个性典范。但由于128M容量的限制，剧情的表现没有办法达到非常细致的程度，不过skit的系统设定大大填补了这一不足。穿插在主线剧情中的一个个幽默短剧，不仅为游戏增添了很多趣味，也使略显仓促的剧情变得丰满起来。

《圣洁传说》中的遇敌设定采用了“可见式

遇敌”的模式，不再是以往游戏中“踩地雷”的形式。作战方面采用了名为“Dimension Stride—LMBS”的新作战系统，维度跨越的全视角战斗，带来身临其境的全新战斗体验。特技、秘技、晶术、奥义的丰富招数类型，前卫、法术、机动、防御、圣洁、辛苦的多种人物风格，自由、全力、接近、后方、支援、防御、节约的全面战斗行动。

《圣洁传说》的战斗系统，相信会赢得众多玩家的青睐！

每一个传说都有她独有的世界观与灵魂，“Innocence”单纯、天真、无暇的含义，就是存在于整个游戏中的精神。如果你也一样用心去体会，一定会发现那属于《圣洁传说》不可取代的闪光点！

用一句话诠释各人物的性格

卢卡：斯文心细，亦强亦弱，惹人怜爱的稚气少年

伊莉娅：开朗热情，爱憎分明，敢作敢为的率真女孩

斯帕达：洒脱不羁，疾恶如仇，帅气勇敢的富家少爷

安吉：冷静聪慧，悲悯众生，善解人意的温柔圣女

艾尔玛娜：活泼可爱，坚韧乐观，舍己助人的坚强孤儿

里卡尔德：稳重老练，深沉似海，久经战场的成熟男人

千岁：彬彬有礼，痴情忘我，矢志不渝的执着少女

希安：出身不幸，坚守尊严，知恩图报的孤独男孩

各人物的年龄与前世的关系

细心体会《圣洁传说》的朋友也许会发现，人物的年龄和前世有着一定的关系。卢卡15岁，伊莉娅15岁，斯帕达17岁，安吉20岁，里卡尔德27岁，艾尔玛娜13岁，千岁18岁。人物年龄越大的，前世之死越靠前，你发现了吗？

我想，人物的年龄也许是和转生先后是有关的吧！大叔里卡尔德应该很好理解，在游戏开始，他的前世死神修普诺斯就悲惨的被阿斯拉打死了，于是第一个到地上界转生，所以他在现世年龄最大。想想天空城真相大白的剧情，相信大家一定也会明白为什么卢卡和伊莉娅的年龄一样！不过以此说来，斯帕达也应是15岁才对，因为阿斯拉也几乎是在同一时间折断了圣剑……艾尔玛娜年龄最小，因为她的前世是拥有强健身躯的神龙，天上界毁灭诸神灭绝后，乌利特拉还孤独的残存了很久，所以转生最晚的她年龄也就成了最小的一个。

其他人物的前世之死，游戏中并没有给出明确的交代，不过我找出了千岁的前世——朔夜在阿斯拉和伊南娜之前转生的解释，答案在游戏二周目追加的前世剧情中：

“伊南娜：阿斯拉大人的事由我全面负责，你什么都不用做。

朔夜：怎么会……

伊南娜：你是花的化身，会和契约者一起走上像花一样凋零四散的命运。即使阿斯拉大人被卷入，你也无所谓吗？”

像花一样凋零四散的命运，也就意味着这位花之女神的死吧！

剩下的因为我没有在游戏中找到最确切的依据，就不说出我自己的猜测了，也请大家尽情的发挥自己的想象吧！



你不一定发现的有趣事情

●不死的魔神

当《圣洁传说》的故事刚刚展开，我们就认识了这英勇的阿斯拉。整个游戏中你只有一次机会控制这位强悍的魔神，就是开篇与修普诺斯的战斗。相信大家都是三下五下轻松的把修普诺斯击败了吧？

不过我有一个朋友，他心生好奇：“要是开篇这场战斗阿斯拉输了会怎样呢？”于是他打算试试。我不忍心让伟大的魔神承受这样的耻辱，于是马上阻止！但朋友还是非常好奇的想要试。我又代表伊南娜和朔夜阻止朋友的行径，但朋友丝毫不为所动- -|||最后，这一邪恶的行为还是被尝试了……

修普诺斯不断向阿斯拉发动攻击，朋友控制

着阿斯拉死不还手。（阿斯拉HP9999）我悲伤的等待阿斯拉阵亡的噩耗T-T，结果却……

"啊！居然没死！"

"？？！"

"死不了！"

"怎么……回事？"

"他的HP减到1就不减了！一直用一滴血活着！啊~这家伙的生命力比小强还强！"

啊～拥有不死之身的魔神，最后怎么还会死在了伊南娜手里……



●卢卡的另类武器

卢卡是用大剑的，这一点我们都知道。他的剑术完全继承了前世阿斯拉的姿态，强劲又潇洒。后来在里卡尔德背叛那章，与他作为神的哥哥战斗前，在船上开宝箱得到一个叫"扫帚"的东西。在不知道这是传说历代相传的"宝物"之前，我在道具里找半天也没找到，最后竟在卢卡的装备里找到了这个"扫帚——扫地之友"！

我装备上试了试，崩裂"剑"、裂空"斩"此扫帚照出不误！（大汗…卢卡你这是在出剑术还是扫地……）原来扫帚也可以这样用啊--|||好吧，以后我作卫生时就这样扫。估计卫生做完了，垃圾都跑天上去了……

平时的战斗，战斗结束后如果卢卡战绩出色，他会潇洒的把剑收入剑鞘，然后来一个帅气的亮



相。令我极度无语的是，就算是换成了扫帚，卢卡也一样潇洒的收入剑鞘！（飙汗--|||）先不说剑鞘只能用来放剑的问题，那扫帚可比剑鞘宽多了，是怎么放进去的……

●最不珍贵的珍贵武器

武器中0级是最好的等级，在加工武器时0级武器有着最大的发展空间。印象中，0级武器是很难得的，像大叔的终极武器——黄金枪才达到了0级的等级。但是，我们其实一直都带着一把0级武器都不知道，那就是卢卡最初的武器——木棒！去加工验证的时候我也吃了一惊～不信的话你也去加工看看吧，黄金枪能合成出的能力，此"掉落的木棒"均可以出现……



由远古文字想到的

当看到《圣洁传说》中出现在古代建筑上似乎蕴含奥义的远古文字时，我把它们记录了下来。等到自己二周目通关了，再回头体会这几句话时，我有了体会和认识。

［悔改其罪孽　省悟之终焉　遂可返天界］——出自钟乳洞的祭坛文字

这句话的意思是："悔过改正自身的罪孽，到最后省悟了，就可以返回天上界。"这是留给从天上界受贬于地上界的人的话。圣女安吉曾经说过：人本是天上界被夺去神力的神，大多数人都不知道这一点的原因，是因为教会为了收集信仰不得不封锁了这一事实，否则人会失去对天与神的敬畏而变得狂妄。这是《圣洁传说》现世的故事背景。

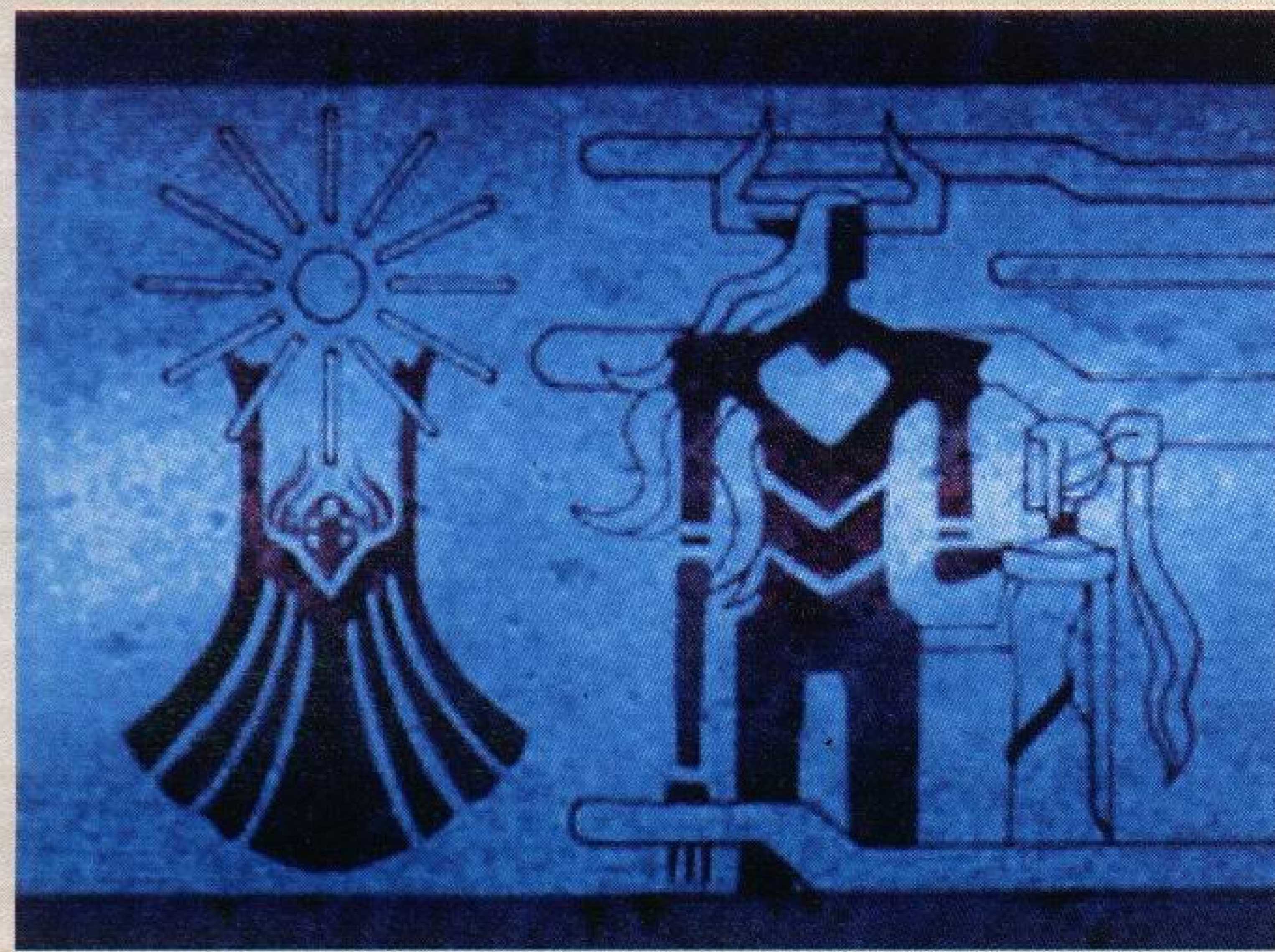
［创世之初　本无天地　惟创造神矣　为舍永劫之孤独　以己之躯　遂成世界　众神生息　世界与神　自此共存　然　苟且之神　终有生焉　神位失格　受贬为人　自天坠地　由此　天地　相隔　斗转星移］——出自苇原王墓深处的壁画

这是存在于《圣洁传说》中的世界观。意思是："在创造世界的开始，原本没有天和地，只

有原始巨人一个人。他为了离开永远的孤独，把自己的身躯变成了世界。众多天神在这里生息，世界和神，从此共同存在。然而，堕落的神，最终还是出现了，失去了天神的地位，被贬为人，从天上界坠落到地上界。从此，天和地便分开了，时序变迁。”

阿斯拉的愿望，是使分开的天地重新融合，他说：“地上界原本是天上界的一部分。我一定要让已经分离出去的地上界再次与天上界融为一体。”而伊南娜反对天地融合，她反驳阿斯拉说：“地上界是意图扰乱天上界的无赖们的牢狱。被夺走了天神之力，堕至地面。那就是人类……堕落到地上界的人重返天上的话，一定会对我们天上界的人采取报复。…就因为这样，纷争才无止无休。”《圣洁传说》的故事，就起源于赛恩萨斯与拉缇奥的这一纷争。

［献身与信赖　以之为证　方可用吾之力］——创世力的使用方法。



这是原始巨人留下的发动创世力的方法：“献身与信赖，凭借这样的心，就可以使用我的力量。”这句话，贯穿了整个《圣洁传说》的故事。

对于这句话的理解，赛恩萨斯『牺牲使用者最爱的人』与拉缇奥『和自己如同另一半般亲密的人在一起』的两种解释，的确都是可以用来发动创世力的方法，只是他们都没能明白原始巨人说出这句话真正的心愿所在。

赛恩萨斯与拉缇奥因创世力战争不断；阿斯拉和伊南娜因创世力而死；天上界因创世力崩溃；地上界无数人因争夺创世力流血牺牲……表面上，一切祸端的原因是创世力，而实际上让世界走向衰落的是人贪婪的心！这是《圣洁传说》想要表现的主旨！

大家还记得他们在大结局时说的话吗？正是回应了这句［献身与信赖］：

安吉：我忽然想起［献身与信赖　以之为证　方可用吾之力］这句话。这句话是原始巨人的愿望吧？

斯帕达：啊？什么愿望？

安吉：巨人很寂寞，为了快乐地享受生活，因而才创造了世界吧？大家和睦相处的话，世界就会不断发展。原始巨人一定是怀着这样单纯的愿望。

于是，与最信赖的伙伴一起，卢卡最后使用了创世力，还了原始巨人一个没有寂寞和悲伤的世界。任何人都无法再夺走创世力了。

献给卢卡的诗篇

卢卡，你一直都在圣洁的地方
你是大家眼中的乖孩子，
品学兼优，斯文善良。
但你前世却是那威风凛凛的魔王，
文弱的身躯将阿斯拉的力量潜藏。

当沉睡的力量从梦中觉醒，
你不再是以往弱小的模样。
那坚定挥下的正义之剑，
仿佛闪耀迪兰塔尔的寒光。

你曾因战争的残酷无情胆怯哭泣，
也终在伙伴的鼓舞下学会坚强。
你曾为自己擅自离家犹豫后悔，
也终究坚定信念不再彷徨。

西之战场出现你突围的身影；
钟乳洞重现你统一天界的景象；
苇原王墓因你的到来不再阴冷；
火山你以单纯面对敌人的丧心病狂……

当在天空城揭开突如其来的真相，
你悲痛、失措、愤怒、迷茫。
在灵魂的交锋中你最终醒悟：
牵绊是属于自己不变的希望！

美丽的世界谁也不能毁灭，
前世的恩怨又能怎样？
为了天地众生绝不会输，
灵魂的反面也不能将信念阻挡！

纯真的心愿让世界复原，
那是巨人与我们共同的愿望。
挥手再见也是新的启程，
因为卢卡一直都在圣洁的地方。



■主持 / 翔武
■美编 / 伟哥
■插画 / 风月樱
■版头 / 地狱熊猫

新的一期PGBAR开始了，虽然每次都不想说太多的话，但是因为工作需要却乐此不疲，真是纠结啊。

有位读者问：翔武多大了啊？PGBAR里叫风月樱是“丫头”，而他一定有20多了吧。由此得出翔武大概28岁以上，没错吧？

我想问这位读者到底是根据什么来得出这个推测的……“丫头”这称呼明显应该是往小了叫才对啊。为什么能猜出20岁以上……我为什么28以上！算了，最后告诉你，你猜我们俩都猜大了3岁。

由于一些原因，猜猜看和领奖台这期没有，下面是我的自白（当然原因不是因为这个）。

翔武：对于这次的栏头，我只想说，这次你们俩人终于正常了。
地狱熊猫：我们俩一直都很正常的。
风月樱：就是就是，只有大叔你不正常。
翔武：把我画成女的就叫正常吗！
地狱熊猫：但把八房一狼画成女的时候也没见你出来反驳。
翔武：他们两个无所谓啦～
风月樱：大叔你分明就是只想着自己。
猴子：这次应该有发言权的明明是我……

我再次回到音乐的怀抱！

本人开始学吉他了，老师是包子。你问哪个包子？当然是原来PG美编的包子了，他现在就在电软当美编，所以可以随时指导我。

说起我学乐器，还有那么一段故事。上初中的时候，我们班是乐器特长班，也就是基本都是小学学管乐的。不过班里面还是有一些同学没有在小学学过，我就算是其中一个。当时班里就开始报名参加乐团了，可以说是对新鲜事物的兴趣吧，我也报了。最初家长不同意，我可是死磨硬泡才谈判成功的。最后，我的乐器定下来了，是长号。后来就开始和同学们一起学，由于音感比较好，音也比较准，老师让我当了长号声部的首席。后来由于乐团学费贵了一倍多，考虑是不是应该给家里省点钱，最后自己决定放弃了，长号在箱子顶上一躺就是10年啊。

现在在包子的鼓励和指导下开始走上了吉他之路，这次一定要学有所成！还有一事特怪，身边好多朋友都搞乐队了，像“星球地图”和“茶凉粉”都有我的好朋友。

交友 广西 张读者
虽然是上班一族了，但是对游戏的热情却从没有减少。
男，16岁，广西省桂林市栖霞路，邮编541004

自编文言文——PG 翔武传

翔武者，字腹黑，号称狩猎居士，京城安外人，猎人之后也。族人历代居于安外未迁。一日夜，其母梦有仙人驾玉彩翔云，抱一男婴，母大喜。次日，母便得一字，相貌俊朗。生时，婴儿起五彩之光，有龙盘于屋上焉。村人大惊，往其家观之，亦称奇。因婴儿生时，而夜又梦玉彩翔云，称其名曰翔武。

年十岁，有扛鼎之力。某日，与其友游于树海之中，忽遇一庞然大物。此物豹头赤目，声若巨雷，亦有撕人于碎片之势。其友大惊疾呼："迅龙！"遂奔走。武大笑："惧此物者岂为大丈夫邪！"上前手断其首，后啖其肉，得尻尾，大喜。友称之，此乃天人也。后卖尻尾于市，得数金。而后归家。友人大摆筵席，以庆其功。

（江苏 陶延龙）



翔武：自从失学以来，好久不见文言文体了。最近听到的一次文言文还是：我观此汝，如插标卖首耳。这句斩颜良时的著名台词。能感觉出你这篇里还是有一些用词问题，不过，文言文语法感觉好难懂，你能写成这样已经比我强太多了。不过……你写的这是谁啊！！！不过是一怪力男而已！照这描述，我应该成图里那种样子了……

所谓挑战，就是"被虐"+乐此不疲

武哥，这次DVD做得不错，尤其是怪物猎人剧场片头做得不错。赞一个，还有挑战《松鼠大作战2》一拖二，真是太强大了。我玩那个游戏最快通关记录也只是28分34秒。可你居然在一拖二你情况下18分钟通关。我再给你出几个题吧，希望能抽中我的。

1、洛克人8的快速通关（不接关）。2、魂斗罗1代不死命不接关。3、兔宝宝1代的快速通关（不死命）。4《赤影战士》所有BOSS无伤打法。最后来一个MD游戏，《魂斗罗 铁血兵团》通关影像，一命不死。（北京市 王兆龙）

翔武：怪物猎人那个片头是我出于对《猎人》和《银魂》的爱做出来的。曾经适用过一次，收到的评价还可以，所以就先用着了。目前就怪物猎人的素材，暂时思路枯竭，所以也只能先这样了……想到新点子就会试着做一下的。《松鼠大作战2》那个纯属是被撞上了，算是稍微擅长一点的游戏吧……另外，我打星星还有过场基本上都剪掉了，真正时间其实不止18分钟的。



另外，那几个挑战项目里，本人对《兔宝宝1代》快速通关比较有兴趣，准备练练这个去。洛克人8也可以考虑，毕竟我比较喜欢洛克人系列。魂斗罗1代见过全程开枪不打敌人过关的录像，赤影战士也见过比较变态的通关影像。对MD的魂斗罗不算太熟悉，一时半会估计没戏，我就不现眼了……

再有啊，希望各位读者能踊跃刁难我，这样我的动力就更强了！

广告：喜欢口袋妖怪比赛的要加啊！

由于上次寄的新没有登出来，又继续努力。首先说的是关于口袋妖怪的个人组织比赛。本人想在广州举行，但怕找不到人。因此在这里打个广告，有意者可加Q群：54297849或QQ215255232。其次是我非常喜欢一狼的《日语学园》。在其影响下开始自学日语。因此想在这里问几个问题：

1、日语的假名我已经记得很熟了，但遇到新单词是往往会读却不明白啥意思，学日语是不是要像英语那样拼命记单词啊？2、日语的句型还是很好记的，但我常常不懂那些日文汉字，一看到汉字就兴奋，一兴奋就只知道意思却忘记了读音。请问一狼兄有什么可以容易一些记住日文汉字啊？3、最后问以下DS上有什么日语教学软件适合初学者吗？有就拜托写个名字让我容易找一些。(广东吴伟杰)

一狼：1、一般在学习日语的过程中，遇到的新单词有两种，一种是和语单词，一种是汉语单词。和语单词没有任何技巧，必须要死记硬背，比如遇到新的动词，必须要熟记他的汉字和假名，以及各种形态的变形方式等等。汉语单词相对而言就有些技巧了。比如学会了一个新单词“学生（がくせい）”，就可以初步断定“学”是读作がく，以后遇到带有“学”字的汉语单词就知道应该怎么读了。例如“学部（がくぶ）”、“学名（がくめい）”等等。

2、学日语达到一定时间以后，基本上遇到汉字都能本能性的反映出他的大概读音，比如“读书（どくしょ）”的“读”读作“どく”，“中毒”的“毒”也读作“どく”。所以，遇到拿不准读法的汉字时，可以先联想一下与其相似的中文汉字发音，再想想那个中文汉字的日语发音即可。当然，这也不是绝对的，我说的这种情况只是个技巧，因为汉语单词也有着“前音后训”等读法，不能一概而论。

3、一狼当初考日语的时候，是用DS上的“大人的汉字练习”这款游戏来记单词的，这个游戏不仅收录了1945个常用汉字的音读和训读的不同读法，而且支持触摸笔写作，方便玩家联系假名的写法等。强烈推荐。（PS：下次有关日语问答方面的，可以直接写信给日语学园栏目，一狼会单独为大家解答的）



交友 安徽 赵志硕

听说R4i不是正牌R4烧录卡，最近又出了新的R4，是真的吗？（是）

男，14岁，安徽省合肥市48中学，230011

PG、PSP与我的掌机生涯

2009年1月31日，是我买我的第一部掌机PSP的时间。买到PSP的那一瞬间，我的掌机生涯就开始了。一开始接触的掌机就是PSP，这的确是很难从PS2适应到PSP上。预售我就需要一本入门手册——《掌机迷》就这样加入了我的生活中。2009年3月1日，我买了第一本《掌机迷》。虽然《迷》很好看，但是还是出现了一些问题。由于要更深入的了解PSP，我向我的朋友小康（也是PG的读者），借了基本2008年的掌机迷来看，结果113期中的《我们所经历的掌机时代》这篇文章雷了我整整一个星期。经我认真仔细比较了我的PSP后，惊讶的发现我买的PSP竟然是1000型的。而在那个文章中，一狼拼命的说1000的坏话，如“PSP玩久了手会疼”等，还有他说“PSP的游戏少得可怜啊！”（我人心已死）

不过呢，太平间不要我，所以我努力的找到了说服自己的方法，像1000型还是可以玩游戏的；习惯了手感后手久不疼了；游戏少，我可以等，总会有我自己喜欢玩的。总之我的PSP历史就是这样的，忐忑不安。对了，说到掌机游戏，我承认，我至今还没找到比《高达VS高达》还要好玩的同类游戏，各位介绍几个给我把。我可以告诉你们，我至今还玩着《高达VS高达》呢。等我有了盟区战卡之后一起来玩吧。（广东 蔡希明）

翔武：这位朋友不要为一狼的话生气，关于1000型，玩时间长了确实容易手疼，特别是手劲小的人，毕竟这东西还是有些份量的。而1000型推出后的一段时间确实是闹过游戏荒，导致当时我也没有购买PSP的理由。1000个人感觉还是很不错的，比较结实，拿在手里有一种心里踏实的感觉。本人目前还在坚守1000型而不换机器，目前机器出些小问题都自己自行处理了，真出问题还是建议送店里修。那个“太平间不要我”，我就不想吐槽了，这种承上启下的方式头一次见到。说起《高达VS高达》我也实在是找不到比这个好玩的同类游戏，由于找不到的原因，一下玩了半年(当然这个原因纯属说笑）。有机会联机了就更能体现这游戏的精髓之处了，不过这游戏分网通和电信，估计我是无缘和你一战了，请你自己努力吧！









轻松 校园经典趣味笑话两则

老师的评语

每到期末考试完毕，学校都要为每个学生写评语，学习成绩排在前几名的同学的评语就不必说了，什么学习成绩优秀、学习成绩优异等等，可对于成绩总是排在最后一名的学生的评语，总是让老师费一番脑筋，最后，老师终于想出了一句评语，对其进行了恰当的评价：“该同学学习成绩稳定。”

学校老师经典口误

1、男同学站在我左边，女同学站在我右边，其他人原地不动……结果就他没动。

2、初中，某数学老师讲方程式变换，在讲台上袖子一挽大声喝道：同学们注意！我要变形了！

3、一同学在下面闹，我们老师说：“你给我站到黑板上面去！！”高难度啊。

4、我初中老师讲题目喜欢用投身其中……“我的底面半径是20CM，我的高是50CM，那么我……”下面有人说“是饭桶……”全班爆笑……

5、高中的代数老师：“说话不许出声音”

6、明天把英语作业交到英语课程表手中，然后给我。

★任性贴图区★



翔武：这个兰卡画的很不错，特别是在用色方面，看起来很舒服。





翔武：上一期刊登的高达00的画稿另外两张，作者还是张星宁。



任性贴图区征集读者绘画投稿，可邮寄或用电子邮件寄给我们。来信请至北京安外邮局75号信箱 掌机迷收或PG@VGAME.CN

誓死不看银魂!!


银魂是史上最垃圾动漫没有之一!



看了银魂113之后，我一狼发下毒誓：从今天起誓死不看银魂！银魂欺骗了我的感情！身为一部恶搞动漫，恶搞也必须有度！一狼在被小狗饿死的伤感剧情中痛哭流涕的时候，突然转变为一狼平生最痛恨的恐怖故事！而且这一切来的这么突然！自幼心灵脆弱的一狼当时差点被吓得心脏停止跳动！所以我发誓此生以黑银魂为乐，此生不看银魂！圣斗士最高！天马流星拳最高！吐槽系动画统统去死！

讨厌的季节到了，减肥开始了

翔武

在减肥流行趋势的带领下，本人也准备开始减肥了，虽然目前140斤，但是还是想把多余的减掉。似乎每到这个季节的时候我都在干这个。由于需要减的不多，所以什么不吃饭减肥的对我来说就不需要了。说白了就是想活动活动，再说的直接了就是想找个近点儿的地方打球。我们这边附近有一个中学，我这段时间每天都想着什么时候能穿着校服混进去打球。被八房吐槽：“无望”。


最近在学吉他，不过吉他是包子的……

太累了，心力交瘁。



RT，最近的事情意外的多了起来，虽然我试图在哪一边都做到最好，不过到头来还是好像都在对付一样，太头疼了。可是非常的累啊，白天犯困晚上神经衰弱，再这么下去我会发疯的（回响回响回响）……游戏比较荒，没什么可玩的，被某游戏雷到后翻回头去玩无双了，发现原来也不是彻头彻尾的渣，偶尔玩一作还是有意思的。

最近看了一部小说《Sybil》（西碧尔，国内有个土到爆的译名叫《人格裂变的姑娘》），是描写关人格分裂方面的心理学小说，介乎写实和科幻之间（据说是根据真实病例艺术加工而来），非常有意思。有时候在想，如果自己也和主角西碧尔一样能够分裂出一个专门的人格来对付边角栏和讨厌的家伙该多好……顺便波长不合真是一件让人心情很不爽的事情啊（不要问我这句话什么意思，我只是发牢骚呢）。

PG总动员 ~小编们的轻松驿站~

掌机快乐赢 中奖名单

本期开奖期数：116

一等奖（1名）

太鼓达人抱枕

河南　刘幸俊

二等奖（1名）

盟区战卡

北京　康建新

三等奖（2名）

马里奥手办

上海　卢越

山东　石永凯

四等奖（3名）

怪物猎人雪山包

上海　林海涛

浙江　刘浩

四川　于晓杰

五等奖5名

精致动漫挂饰

北京　李响

天津　胡跃欣

广东　刘睿

江苏　吴昊

贵州　崔哲



次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。

口袋迷(14)

■定价:19.8元 上市热卖中



2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分。DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。

NDS标准典藏08终极版

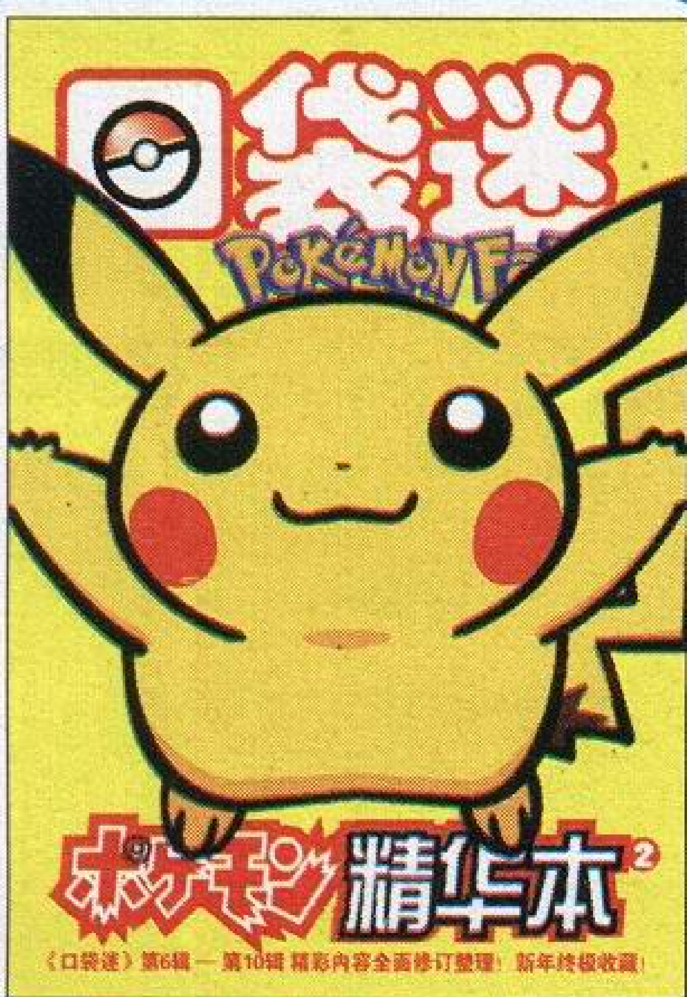
■定价:18元 上市热卖中



Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！

Wii动力

■定价:18元 上市热卖中



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价:24.80元 上市热卖中



广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！

口袋迷(13)

■定价19.8元(豪华版29.8元) 上市热卖中



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价:19.8元 接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过！

PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价:19.8元 上市热卖中



本期起全新推出《中国玩家感动系列》专栏，经典再回顾值得阅读收藏。本期特辑和游戏攻略内容非常丰富并有大量热点话题，必看！

电软2009年第8期

■定价:6.99元 上市热卖中



本月潮流强势爆发，不但有最锐的新品球鞋闪爆登场，更有潮到天外的百种搭配提案让你迎接春天！当然，最重要的还是色彩搭配的技巧，迎接春季的到来吧！

SO COOL 2009年第4期

■定价:15元 上市热卖中

电子游戏软件	
2008年1～24期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元
2009年1～9期	6.99元
SO COOL(搜酷)	
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元

2009年1、2、3、4期	15元
电子天下·掌机迷	
2008年第1～19期	8.80元
2009年第1、2、3、4、5期	9.80元
动感新势力	
64、65、72、74、75期	9.80元
66、72～75期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
NDS终极奥技	19.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

三栖人 ACG SPACE 空间 Vol 23



碎碎念： 北京的天气太奇妙了，二月初二十九度，三月底飘雪花，四月中旬我已经光着膀子塔拉着拖鞋大街上吃羊肉串了。大概这就是去年过度操控天气的代价吧。新《钢炼》已经出了，每周都和同事翘首以盼，另外无聊到天天在单位的打印纸上画炼成阵，然后走在大街上如果看到长的奇怪的人都会去猜想这家伙是什么的合成兽……

动漫世界中的十二生肖——鸡(下)

南之灵将 凤与朱雀

作为守护南方的四灵将之一，朱雀的传说一直被人津津乐道。而动漫中引用凤凰的例子更是比比皆是。在《钢铁神兵》中的凤拉斐内原本是皇国的少校，因为五年前让华莲逃脱的失职而被降为中尉，并被“流放”到皇国最外围的据点。他的B'T朱德姆就是以凤凰为原型的，名字是法文“我爱你”的意思。因为是神父，所以他总是随身都携带著圣经（并且曾经救了他一命）。此外，额头上戴有莉莉送给他的护身符，胸前戴着莉莉的遗物，一条十字架。外表看起来很冷漠，但内心与之成反比。不太会直接对人表达善意，但却帮助华莲逃脱，照顾



↑凤拉斐内和BT朱德姆，不过原著中，凤头发是金黄色的，这张同人图的作者不知道为什么画成了红色。

华莲的妹妹，也帮了铁兵不少忙.在东龙门对凯的一战，最后对朱德姆说：“朱德姆，我们信徒不能失去的东西有三种，那就是信仰，希望，和爱。我本来就没有信仰，现在连希望也要失去，作为僧侣我是完全失格的。但是只有爱是永远不会失去的，只要我和你在一起... 因为，朱德姆，你的名字，就是爱的意思……“有些人穷其一生追求无限膨胀的真理，其实每个人在出生之后，就已经拥有叫做‘爱’的真理了……”尽管不会表达自己真正的内心，但是在别人需要帮助的时候却会毫不犹豫地去做。这或许就像他自己所说的：“爱就是不求回报的温柔。”吧！凤凰这样的形象也正好符合他的气质，高贵典雅，冷漠的外表下隐藏着炽热的灵魂。而说起他的武器也很有意思，是一把小提琴，必杀技：葬礼之弓，藉著弓弦的震动产生雷电。此外，凤还有另一个绝技，就是击败克亚特洛的幸福交响曲。旋律能和朱德姆的音波产生共鸣，是非常厉害的招数。说起了武器是乐器，有一个很有趣的现象，《幽游白书》中的四圣兽朱雀也是用乐器作为武器的，用的是笛子。凤凰和朱雀的武器都和乐器着边，其实这里有个传说，春秋时代，秦穆公为女儿选如意郎君，某日他女儿梦见一少年骑凤吹箫，秦穆公马上派人寻找吹箫少年，知吹箫少年名叫萧史。秦穆公非常欣赏萧史的才华，便把女儿许配给他。两人婚后幸福美满，但因萧史是



↑这种七个人分身都是本体，七个人一样强，即使打败了6个人，只要剩下一个还能再无限分裂出七个人的BUG特技到也的确和凤凰很般配啊……

天上神仙，不能长留人间，于是萧史乘龙，他的妻子跨凤，双双飞上天去。后以“吹箫引凤”来喻示着箫管乐律方面的极致。虽然只是传说，但是多多少少都和凤凰有关系，果然凤凰喜欢乐器，改天我也在梧桐树上弹弹琴，指不定那只凤凰也驾着我去闯红灯呢……（我蓝牙的手机名字是：骑着吉他闯红灯。）

涅磐的不死鸟

凤凰之所以是百鸟之王。大概就是因为他那特殊的能力，涅磐重生吧。相传凤凰集香木自焚，然后从死灰中复活，美艳非常不再死，是以，称为不死鸟，而在无数动漫迷的眼中，只要提到凤凰，肯定眼前会浮现出一个熟悉的男人的背影—— 一辉。

在地狱般死亡皇后岛的恶劣环境与基鲁提残酷训练下，一辉怀着对艾丝美拉达的爱和对弟弟的牵挂顽强地活了下来。但也正因如此，他无法遵从基鲁提“想要变强就要学会憎恨一切”的教诲。为了让一辉舍弃无用的感情和眼泪，成为冷酷的战士，基鲁提无情地杀死了艾丝美拉达，并有保留地向一辉透露了他的不幸身世。受到巨大打击的一辉就这样变成了心中充满仇恨的复仇恶魔。在黄金圣衣争夺战中，冷酷无情的一辉确实展示了压倒性的力量，但最后还是输给了执着于亲情、友情（爱情- -?）的星矢等人。答案在于恨只能使人拥有强大的力量，而爱却会使人变得不可战胜。事实上，在改邪归正后的战斗中，一辉很好地融合了恨与爱这两种截然相反的力量源泉。秉承基鲁提的教诲，狠心收敛温情与泪水，不管面对什么样的敌手，出手决不留情。这也许就是他很少战斗到自己身负重伤的原因。而支持着他一路走下去的，就是对于自己使命的责任感和荣誉感，也算是一种升华了的爱。一辉很少会去对付杂兵，每次战斗都是凭借着灵敏的嗅觉找到最强的对手。而正如加隆所说，不死鸟遇强愈强，每一次倒下再站起，力量都会提升。其实这也是青铜五小的共性之一。勇于挑战强者的一辉成长得很快，在冥界面对艾亚哥斯时，他已差不多拥有黄金圣斗士的力量。从凤凰星座使用的斗技来看，虽说单调，威力却不可小觑。凤翼天翔是纯粹的力量型攻击，只要爆发力不断提升，对付一般的敌人都不会吃太大亏，运气好的话还可以秒杀。而凤凰幻魔拳又是一种说白了很变态的招数，除了对同样擅长精神攻击的敌人起不到预期的作用，其他时候可谓屡试不爽，中招的人只剩下坐以待毙的份，令人毛骨悚然。另外凤凰的特性在一辉的圣衣中也得到了很好的体现。“我已无数次飞越生死线，凭着这双凤凰的翅膀！”八十八星座中唯一拥有自我修复能力的凤凰圣衣，在无数次历经生死的战斗中，仍然闪耀着耀眼的光芒。只要一辉的决心不灭，不管多少次，凤凰依旧会涅磐重生的！



↑小强中的小强，小强之王——小强王！其他人被打到了能再爬起来就算了，这家伙爬起来还升级……

在漫画中车田已经通过无数敌人之口说过一辉是最强的青铜圣斗士。当然，抛开别的能力不说，一辉之所以最强的原因就是——不死。而且复活之后的他还越来越强。加上“同样的招数第二次对圣斗士无用”的BUG定律，还有可以自我修复的圣衣。一辉的存在绝对就是一个传说。打不过你我就死，复活后我就比之前更强了，而你的招数也都没用了……太无赖的设定了。（想打败他就只有一个办法了，那就是把他打个半死，记住，只能半死，然后就喂他吃安眠药吧……）

问答无双



集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

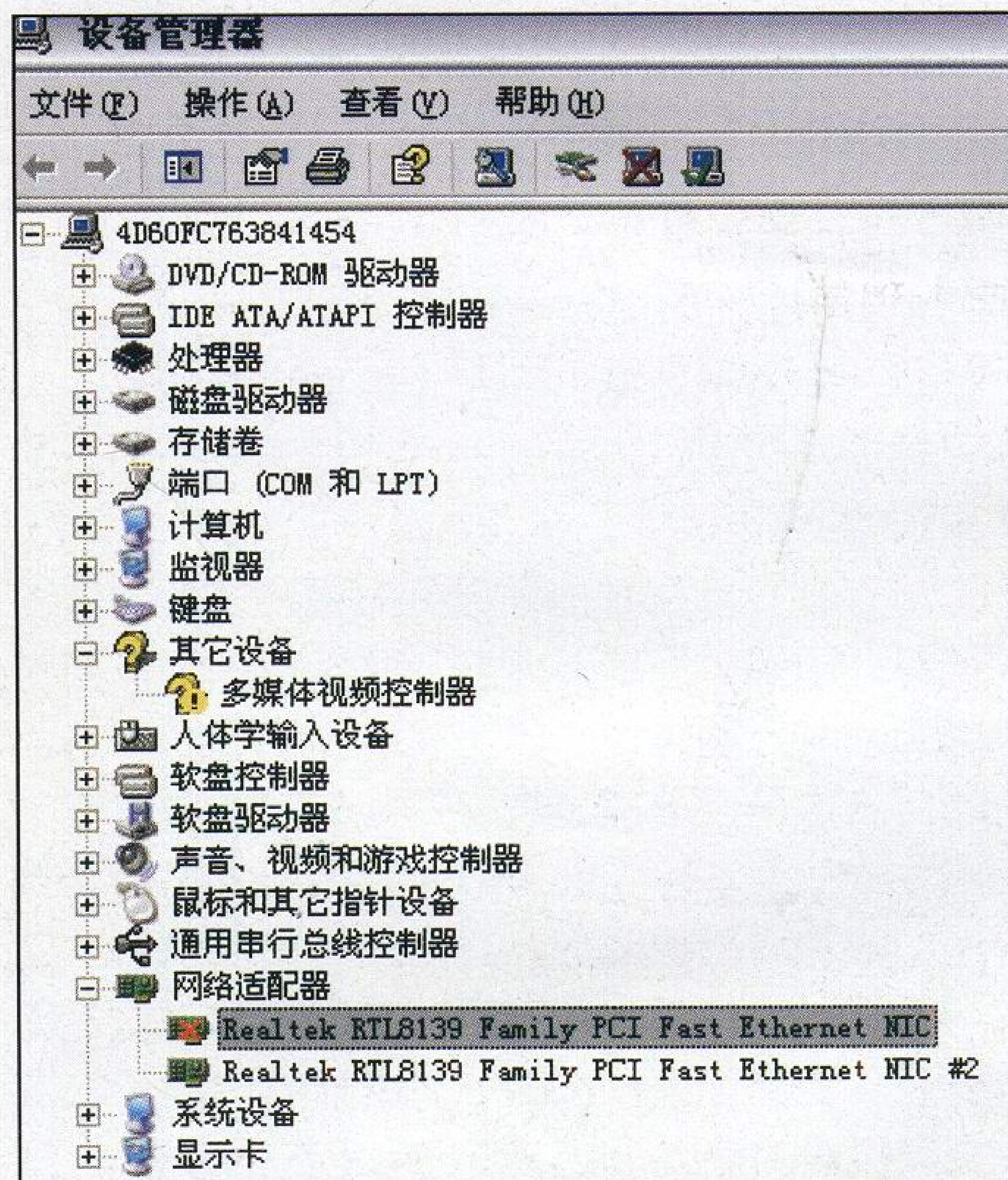
问 我经常上盟区平台联机，可是某天更新之后，盟区忽然无法继续使用了，总是显示说我的网卡不适合用盟卡驱动程序，让我换用合适的驱动程序。我的网卡是那种黑色的神卡，之前一直在用盟卡的驱动程序也没事，怎么办？

（问题前略，和上面一样）我卸载了盟卡的驱动程序，下载了一个神卡用的WifiX驱动装好了，可是再用盟区刷新时，它还是告诉我我装的是MengZone Card，依然提示我换驱动，我又再装了一个最新的盟卡驱动程序还是不行，最后我把盟区卸载了，重新安装这样都不行！把我卡认成盟卡又不让我用盟卡驱动，怎么搞的！

（问题前略,和上述基本一致)换用神卡驱动程序后我去联怪物猎人和高达对高达,有时候一开始信号满格,一出任务忽然就卡掉了,显示找不到PSP,需要刷新才行。有时候能成功进入游戏,但一盘打完回来的时候也会掉。10次里面起码有4、5次会出毛病,受不了了！

八房■ 这次的萌区平台升级似乎造成了不少玩家的配置出现问题，所以这里我就集中给大家解决一下。首先是第一位玩家的问题。萌区日前为了防止盗版盟卡的猖獗（不过什么叫盗版盟卡，我没怎么见过呢……）进行了一个重要更新，更新后只有正版的盟卡才可以使用盟卡驱动程序，否则即会提示错误。即使同样是使用ZYDAS的神卡也不例外。

呃，接下来是第二问。你说你卸载了神卡驱动，是怎么卸载的呢？只是在控制面板——添加删除程序选项里卸载盟卡控制台无法完全卸载神卡驱动。正确的方法是，首先卸载盟卡控制台，之后选择控制面板——管理工具——计算机管理——设备管理器（或者用右键点选我的电脑——属性——硬件——设备管理器），在列表中展开“网络适配器”项目，在这里面能够找到盟卡的项目，点击选择“卸载”，才算正式把盟卡驱动卸载完毕。在安装新的驱动之前记得重启电脑，这样神卡就不会被平台误认为盟卡了。



如果曾经在两个USB口上都装过网卡，要都卸载掉才可以。

安装了神卡驱动后，再次进入萌区，在设置——游戏设置中刷新列表，选择神卡作为通信设备，之后把信号搜索方法换成自动就可以了（萌区这点做的还不错，省得玩家对神卡进行复杂的设置）。还有玩家反应换用了神卡驱动之后出现了开始联机后掉线、打完一盘掉线等故障，这种现象一般都是因为防火墙等软件设置不正常造成的，请注意查看。

另外还有一个需要注意的现象，就是有朋友

交友 山东 周杰 希望在下期看到《口袋妖怪 空之探险队》的攻略。（你的愿望会实现的……）
男，17岁。山东省青岛市市南区，邮编266000

游戏信息

游戏名称　高达VS高达

所在位置　大厅

游戏信号　设备初始化失败

网络信号　IN　OUT 

数据接收设备异常

设备初始化失败！请将盟区战卡正确插入电脑后点击“重试”按钮。

重试

在网上和我说他原来用神卡，这次又买了一块正版盟卡专门用来联机，但正常安装盟卡后，刷新网卡列表却还是只能找到神卡的选项，无法应用盟卡。这个现象其实很好解决，只要换一个原来没插过神卡的USB口重新安装就是了……或者是干脆卸掉神卡的驱动，以后只用盟卡，反正就算是不联机也可以当作普通无线网卡来用。打开萌区平台后将鼠标指针指到自己的名字上稍待片刻即可看到网络状态，现在适用的是什么网卡也可以确认。

问 我看前几期的问答无双中八房回答别人说没破解的PSP能够用浏览器看自己记忆棒上的网页和TXT文件，但我放了一部小说进去但完全打不开，是不是搞错了，或者需要高版本的系统才可以？

八房■ 啊，上次我好像忘了说了。虽然是可以看，但PSP对文件名是大小写敏感的。你放进去的文件名是不是有大写字母啊？比如说这张图就是一个叫1.TXT（大写）文档中的内容。

问：我看前几期的问答无双中八房回答别人说没破解的PSP能够用浏览器看自己记

答：啊，上次我好像忘了说了。虽然是可以看，但PSP对文件名是大小写敏感的。

问 请问《最终幻想 水晶编年史》究竟和《最终幻想》有没有联系？它是独立的系列还是FF的外传作品？

八房■ 《最终幻想 水晶编年史》是SE公司打着“FF外传”旗号推出的新游戏系列。系列沿用了不少FF系列的设定和世界观（比如水晶、陆行鸟）等，但本身的剧情和FF本传的剧情关系并不大，目前一共四作（最终幻想 水晶编年史、命运之轮、时之回声、小国王与约束之国）。游戏的类型也从ARPG到模拟建设各异。可以说是借了最终幻想的名头而独立发展起来的系列，类似《陆行鸟迷宫》这样的感觉吧。

问 请问最近PSP新出的《周刊少年大乱斗 集结顶上大决战》，我和朋友联机的时候为什么那么卡？我的机器是2000型，系统是5.00M33-2，CPU都已经锁为333/166，而且是面连，是这个游戏本身就卡吗？

八房■ 这个游戏如果按照默认设置的话确实联机就会卡，但如果双方都锁定了333的话应该是能够流畅游戏的，从你的描述来看，你可以注意以下几个方面。

1、同伴的机器也一样锁定了吗？如果是1000型机的话建议升级到5.0使用M33自带的锁定功能，因为CMF等插件本身会占用内存。

2、运行部分游戏时，M33自带的CPU锁定功能会不起作用（比如我和翔武喜欢的高达对高达）。这个小问题在5.00M33-4以后的版本中被修正了，你打个补丁到-4或者-6试试吧。

3、CPU“都”锁定为333是什么意思呢？在XMB下按SELECE会弹出系统选单，这里有“CPU CLOCK XMB”和“CPU CLOCK GAME”两个选项，我们锁定时候只要锁第二项（即GAME选项）就可以了，如果把XMB的CPU也锁定为333，会导致进入游戏后前端总线的速度降为默认，就会卡啦。

4、没开什么特殊的插件（比如录像什么的）吧？开的话试着关掉试试。



游戏单间

问 请问《战场之绊P》有破解了吗？我按照前几期问答无双上介绍的方法打开了镜像文件，但没能找到八房说很好找的版本号数字，八房找到了吗？如果迟迟不破解的话我是不是得买张UMD玩，多少钱合算。

八房■ 目前为止还没有。我上期介绍的那个方法虽然有时候有效但并不是适用所有镜像啦，否则谁还会升级啊。所以还是静待吧。如果真的想买正版的话可以网购，由于韩版等相对廉价的版本还没有出，所以现在能买到的就是日版货，价格大致在320~350左右。不过就算是买了正版的话还要注意，要把系统升级到官方5.03才可以用，而这样一来，想玩其他游戏的话就只有找神电刷回来了。



问 我用的是AK2烧录卡，现在装了一个论坛上下载的"双核整合版"内核软件，现在我玩《马里奥与路易RPG3》的时候要用金手指，所以使AKITO内核，平时用官方内核。请问这两个内核能不能只用一个？效果不会打折扣吧。我用AKITO内核的樱花播放器看电子书，总是时不时就死机，所以有点不放心。

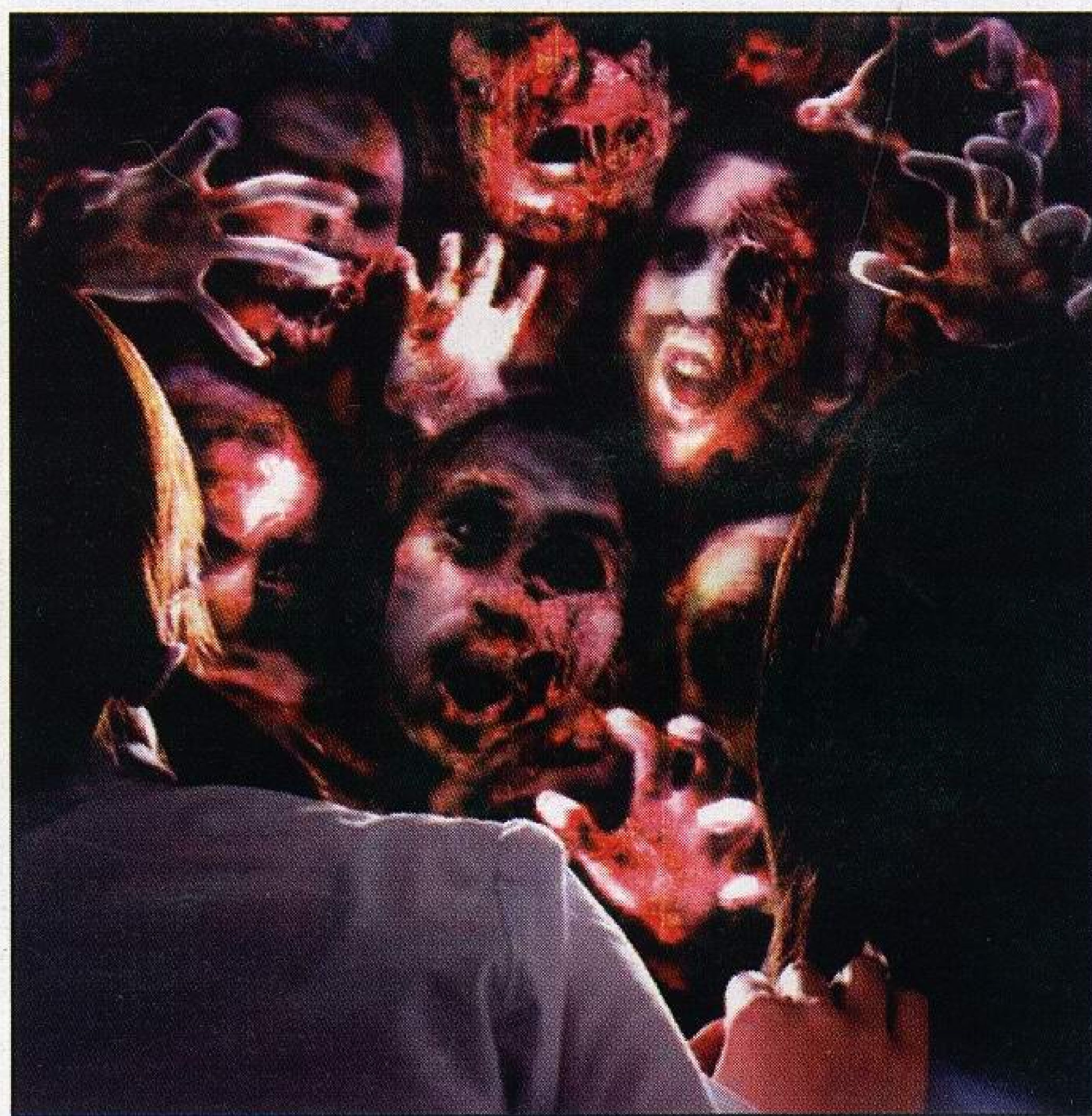
八房■ 单用一个内核也没什么不好，就用AKITO内核好了。至于打开文本死机，樱花播放器最大只支持1M的文件，如果小说太长，接近1M的话，打开的时候就可能因为内存不够而当机，这种情况，换个MOONSHELL就好了。

问 前两天有个朋友去买PSP，结果被骗买了一台不能破解的PSP2000，请问怎样能够确定一台机器是不是V3主板的？现在买机器都不给刷机了吗？

八房■ 当然还是有刷机的，只是现在的机器越来越少，而且全新机基本见不到，所以大部分市面上的2K已经是破解系统了。虽然这未尝不是好事，不过也有部分奸商利用这点，打出全新低价等旗号出售V3主板的2000机，这类奸商惯用的伎俩是在机器中安装官方的试玩版、体验版或者PSN下载来的游戏和已经转换好格式的MP4用以掩饰，以造成能够玩游戏（能玩但是不能玩破解……）的假象。要判别其实很简单，直接在PSP的系统菜单中看系统版本就是。有没有M33字样一目了然。

问 我最近看了某人的推荐，正在玩《黄昏症候群 禁断都市传说》，可是第二章的某个地方，控制主角走到地下室，按攻略是选择"かごめかごめ"，可主角还是被好多烧死的恶灵给害死了。请问是不是有遗漏的地方。

八房■ 这一个？本章开始时会有一段用硬币玩碟仙的剧情，那时按住硬币是绝对不能松手的，否则就会出现这个结局。不过就算是当时松手了，也不会有任何提示，所以是不是你的NDS屏有点失灵了，或者是因为时间太长了，所以不自觉的松手了也不一定。啊，或许有人不喜欢看这类图？那抱歉了。



问 我看了一些怪物猎人的资料说，某些怪物的某一招攻击力不高，但是威力很大，建议选用某某某武器去打，然后底下又说到了G级之后，怪物都变厉害了，爆桶和彻甲榴弹的威力也不行了，请问这不是自相矛盾吗？到底是什么意思？

八房■ 这里要怪你看的资料没有说清楚啊。首先是第一个，怪物的各种攻击，除了攻击力(打

交友 天津 胡磊 目前烧录卡应该买什么的比较好，请小编推荐。（SC DS ONE和AK2性价比还算不错，EZ5也可以）
男，15岁，天津市津南区，邮编300350

中猎人会让人掉多少血）之外，还有一项参数一般俗称“威力”，这个参数决定了猎人防御攻击时的状态，威力越高的攻击防御起来就越吃力。比如说，炎王龙会爆炎和吐火，两者的攻击力都非常高，但防御吐火会被推后一大段并且掉血，防御爆炎却只会原地不动的挡一下，这就是因为吐火的“威力”远比爆炎要高。

至于第二个问题，爆弹和彻甲榴弹的伤血数都是固定的，但怪物到了G级之后，其防御倍率发生了变化，伤害吸收率变低了(简单的说就是什么攻击的效果都打折扣了)，所以爆弹的伤害也下降了。这里说的“威力“并不是前面所指的意思，换成”效果“的话或许会更合适一些？



↑看似凶恶的爆炎其实威力并不高，挡下爆发还不如防御炎王龙的爪挠费力。

问 最近我在网上看到一条新闻，说PSP3000又有希望破解了！还说DA都称赞那人做得好，真的吗？那我是不是应该先买台3000放着？到底是不是真的消息？

八房■ DA的原文是这样的。

MaTiAz (great work!) has released a new exploit for 5.03 official firmware, within the TIFF library. Even though it needs many tries to work (as on every single TIFF exploit), it' s indeed quite a nice step that will probably lead for other cool stuff, even though the released exploit is just for FAT models.

MaTiAz(好样的)公布了一个5.03官方系统在TIFF图片方面的漏洞，当然和其他漏洞一样还有很多麻烦需要搞定，不过这是个好进展(a nice step)，或许可以凭这个搞出其他更赞的来——尽管这漏洞只是FAT models.方面的。单从DA的语气上来看，这个漏洞确实是一个可喜的阶段性成果，不过就算是这样，DA也没有说过“有希望了”，所以我们就姑妄听之，倒也不用太着急。

PS：顺便说一句，DA还有说这样的一段话“Also, yeah, i know, there are some japanese games that need that firmware. Be patient.”简单的说，就是他知道战场之绊需要5.03以上，不过呢，“耐心点”。

问 请问梦幻之星PSP版联机卡的问题怎么解决？我试着锁定CPU333，网络效果已经最好了（PING低于100），还是卡得不能行。或者那些需要很多人踩开关的地方有什么办法能让CPU同伴帮忙？

八房■ 卡机是因为游戏本身优化做得太烂，无解。至于那些下载任务和某些任务的多人入口。首先里面没什么特别珍贵的东西，其次靠CPU是打不开那些入口的。如果执念非常重一定想要进去的话，就只能拜托穿墙金手指了。

_C0 无视地形移动	
_L 0x200EA07C	0x0E200400
_L 0x20001000	0xC4620008
_L 0x20001004	0x3C083F80
_L 0x20001008	0x44886800
_L 0x2000100C	0x3C0808CE
_L 0x20001010	0x8D08EDD4
_L 0x20001014	0x39090110
_L 0x40001018	0x00060005
_L 0x55200003	0x00000000
_L 0x20001020	0x460D0000
_L 0x20001024	0xE4600004
_L 0x20001028	0x39090140
_L 0x20001034	0x460D0001
_L 0x20001038	0xE4600004
_L 0x2000103C	0x39090240
_L 0x20001048	0x460D1080
_L 0x2000104C	0xE4620008
_L 0x20001050	0x39090210
_L 0x2000105C	0x460D1081
_L 0x20001060	0xE4620008
_L 0x20001064	0x39090220
_L 0x20001070	0x460D0840
_L 0x20001074	0xE6010120
_L 0x20001078	0x39090280
_L 0x20001084	0x460D0841
_L 0x20001088	0xE6010120
_L 0x2000108C	0x03E00008

※L+↑上移，L+↓下移，R+↑北移，R+↓南移，R+←西移，R+→东移，方向以右上角的地图为准。

游戏单间

秘技侦探团

Cheats and Unlockables

秘技侦探团改版完毕！本栏目负责为大家收集游戏中的隐藏要素、秘技以及金手指，攻关中碰到麻烦的话，就来这里看看吧！谨记修改要适度哦。

PSP 魔界战记2P

隐藏人物出现方法

ゴードン与量产型地球勇者：使用手机召唤地球勇者（カーチス）3次后，主角是议员的情况下，地球防卫军会提出议题"地球勇者を助けて！！"，通过后出现关卡"地球勇者VS地球勇者"。完成"地球勇者VS地球勇者"后，再次用手机召唤其3次，地球防卫军会提出议题"また地球勇者を助けて！！"，通过后出现关卡"复活の地球勇者！"。完成"复活の地球勇者！"后，可以在议会中做成最后一种魔物型角色量产型地球勇者，ゴードン也会提出议题，通过后ゴードン加入。



中ボス：游戏时间20小时以上，在完成第9章前议会出现议案"エンディングが见たい！"，通过后出现关卡"エンディングが见たい"，与中ボス对决，胜利之后本周目结束。存档并进入二周目的本篇，再次将议案"エンディングが见たい！"通过，此时主角为议员的状态下议会会出现中ボス提出的议案，通过后中ボス加入。

ニジレンジャー：使用手机召唤出彩虹战队3次后，在2周目且主角为议员的情况下，议会里会出现相应议题"友达になってほしい"。将此议题通过5次（因为有5个人）后，会再次出现新的议题，再度通过ニジレンジャー即会加入。



アサギ：2周目以上，前科达到33以上后议会中出现议题"eのゲームの主人公と战いたい"，通过后出现关卡"暑中见舞い申し上げます"，与アサギ对决。主角成为议员后，アサギ会提出议题，通过后加入。

プリエ：2周目以后，前科达到66以上后议会中出现议题"堕ちた圣女の封印を解く！"，通过后出现关卡"圣パプリカ王国迹"，与プリエ对决。主角成为议员后，プリエ会提出议题，通过后加入。

マージョリー：2周目以后，前科达到99后议会中出现议题"谜の封印を开放したい！"，通过后出现关卡"ビューティーキャッスル"，与マージョリー对决（可偷盗珍贵素材）。主角成为议员后，マージョリー会提出议题，通过后加入。

ゼタ：里世界完成10话以后，议会中出现议题"宇宙最强の魔王に会いたい！"，通过后出现关卡"ファントム·キングダム"，与ゼタ（书状态）对决。主角成为议员后，ゼタ会提出议题，通过后加入。



チャンプル：游戏时间50小时以上，持有800以上マナ的状态下，议会会出现议题"やり込み传道师　チャンプル先生"的议案。通过后出现地图"邪恶学园特别授业！"，与チャンプル对决，之后加入。主角为议员时，チャンプル会提出议案，通过的话会GAMEOVER，否决的话则得到エクソダス。

ラズベリル：游戏时间60小时以上，持有2400以上マナ的状态且里关卡突破30关的状态下，议会会出现议题"やり込み传道师　ラズベリル先生"的议案。通过后出现地图"邪

交友　福建　马腾飞

《大蛇无双》如何两人联机？（主机在正常游戏中按选择，2P从主菜单上选参加）

男，15岁，福建省福鼎市山前村，邮编355200



恶学园特别授业！”，与ラズベリル对决，之后加入。主角为议员时，ラズベリル会提出议案，通过的话会GAMEOVER，否决的话则得到勇者ベルト。

マオ：当在道具界收集齐16张地图能够前往修罗国以后，持有7200以上マナ的状态下，议会会出现议题“やり込み伝道师 マオ”的议案。通过后出现地图“邪恶学园特别授业！”，与マオ对决，之后加入。主角为议员时，マオ会提出议案，通过的话会GAMEOVER，否决的话则得到ディスティニー。



在本篇使用アクターレ篇的剧情人物

集齐16张地图可以前往修罗国以后，完成最终章第4关的剧情后可以在修罗国的帐篷旁边看到アクターレ，与其对话后加入。此时主角是议员的情况下，修罗国议会会增加。アクターレ篇里3个剧情人物提出的议案，分别通过后即可加入。アクターレ篇的人物只能在修罗国使用。

PSP 战国BASARA 战斗英雄

金手指

_S ULJM-05436
_G战国BASARA BATTLE HEROES

_C0	金钱
_L 0x0039D268	0x0098967F

_C0	HP
_L 0x0039AD8C	0x000003E8

_C0	气力槽
_L 0x0039AD98	0x42C80000

_C0	BOOST
_L 0x0039AD94	0x42C80000

_C0	时间
_L 0x0039ABDC	0x43480000

_C0	我方战力槽
_L 0x5039B2CE	0x00000002
_L 0x0039B2CC	0x00000000

_C0	敌方战力槽
_L 0x1039B3B2	0x00000000

_C0	全角色物品已购买
_L 0x4039EEF8	0x00200001
_L 0x0F0E00FF	0x00000000

_C0	全角色最高难度通关
_L 0x4039D30C	0x00200001
_L 0x00010205	0x00000000

_C0	故事模式人物全开
_L 0x2039D26C	0xFFFFFFFF

_C0	爆气状态
_L 0x6039AC8C	0x000002D0
_L 0x00010002	0x000001B0
_L 0x20000020	0x00000000

_C1	角色武器攻击力
_L 0x1039ADAA	0x0000270F

_C0	全人物段位最高
_L 0x8039D28E	0x001F0004
_L 0x0000000E	0x00000000

_C0	开启挑战模式
_L 0x0039D288	0x00000033

_C0	固有技2特殊状态时间不减
_L 0x6039AC8C	0x000002D0
_L 0x00010002	0x00000174
_L 0x20000020	0x00000000

_C0	无限跳(全模式通用)
_L 0x6039AC8C	0x00000001
_L 0x00000002	0x00000368
_L 0x20000020	0x00000000

_C0	全结局
_L 0x8039D30E	0x00200004
_L 0x00000001	0x00000000

_C0	我方CPU HP
_L 0x5039ADD2	0X00000002
_L 0x0039ADD0	0X00000000

注：我方有多名CPU或没有CPU的时候请勿开启

New Releases

新作游戏发售表

本期大推荐

本期开始闹游戏荒了，不过主要原因是厂商作孽，特别指出的就是《战国BASARA》。拿类似《高达VS高达》的界面忽悠我们半天，最后一看实际上是虚有其表。不过由于《口袋妖怪迷宫 空之探险队》的推出，喜欢口袋的玩家在近期可以找到消遣时间的方式了，现在唯一希望龙珠Z不要渣掉。本期截止统计时间：2008年4月15日。

□文责／翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

04.18 口袋妖怪迷宫 空之探险队 NDS



在这次的作品里，玩家可以扮演的主角怪兽新追加了5只，达到了可选19个主人公怪兽的数量。相对时之探险队、暗之探险队还将追加21种队友型怪兽。另外一方面，还会有更多新增的冒险剧本等待玩家的探险。

04.23 最后的子弹 NDS



本作将分为故事模式和任务模式两个部分：故事模式中需要跟各种各样的NPC对话推进剧情；任务模式中则要使用来福枪去狙击目标，任务完成与否将会影响以后的剧情。本作人物设定由文仓十先生担当。

04.29 火影忍者 忍列传3 NDS



火影的3D对战格斗游戏，从目前的资料看来，本作在系统上应该不会作出太大的改变，而已公开的故事模式中剧情也是紧追动画版的进度，令人担心的是前作中那恶劣的手感不知道是否会在本作中有所好转。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

4月发售游戏列表			
04.16	家庭教师REBORN 命运的两人	TAKARATOMY	ACT
04.18	口袋妖怪迷宫 空之探险队	任天堂	RPG
04.23	目标！钓鱼大师DS	HUDSON	SPG
	最后的子弹	FURYU	AVG
	八个墓村	FROMSOFTWARE	AVG
	ITEM GETTER	5pb	RPG
	镜中的侦探	ARCSYSTEM	AVG
04.29	火影忍者 忍列传3	TAKARATOMY	FTG
	龙珠改 赛亚人来袭	NBGI	RPG
5月发售游戏列表			
05.21	我要保护你	IDEA FACTORY	AVG
	创造职业棒球队2	SEGA	SPG
	有罪X无罪	NBGI	AVG
05.28	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	凉宫春日的直列	SEGA	AVG
05.29	回忆之日3	SNKPLAYMORE	AVG
	大剑银眼的魔女	DIGIWORK	ACT
05.30	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
月内	手话之森	STARFISH	AVG
6月发售游戏列表			
06.11	无限航路	SEGA	RPG
06.18	杀手13 追查文件G13	MMV	AVG
7月发售游戏列表			
07.11	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
07.30	PUYOPUYO7	SEGA	PUZ
8月后发售游戏列表			
08.06	道具获得者	5PB	RPG
10.01	闪电十一人2 威胁的侵略者	LEVEL5	RPG
年内	巴哈姆特之血	SQUARE ENIX	RPG
	雷顿教授与魔神之笛	LEVEL5	AVG
	蓝龙 异界的巨兽	NBGI	RPG
	狼与香辛料	ASUKI	AVG
	BLEACH DS 4TH	SEGA	SRPG
	二之国 另一个世界	LEVEL5	RPG
	AGAIN FBI超心理搜查官	TECMO	AVG
	PostPetDS	MMV	ETC
	电击学园RPG	ASUKI	RPG

交友 江苏 李明

虽然买了DSL，但是发现我身边人都连PSP，悲剧啊……

男，22岁，江苏省海门市通源新村，邮编226100

	召唤之夜X 泪之王冠	NBGI	SRPG
	沙迦2 秘宝传说	SQUARE ENIX	RPG
	迷你四驱OL	ROCKET	SPG
未定	沙迦 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
	超心理搜查官	TECMO	AVG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

4月发售游戏列表

04.16	魔法飞球	TAKARATOMY	SPG
04.23	七魂 迷宫制造者	GLOBE A	RPG
	绝体绝命都市3	IREM	AVG
04.29	女神异闻录	ATLUS	RPG
04.30	龙虎斗	NBGI	AVG

5月发售游戏列表

05.14	梦幻骑士	ATLUS	RPG
05.14	死神 魂之热斗6	SCE	FTG
05.21	SNK街机合集VOL1	SNKPLAYMORE	ACT
05.28	秋之回忆6	5BP	AVG
	传颂之物	AQUAPLUS	SRPG
	欢迎来到羊之村	SUCCES	ETC
	勇者30	MMV	RPG

6月发售游戏列表

06.04	西村京太郎悬疑	MMV	AVG
06.11	EVA钢铁的女友2	CYBERFRONT	AVG
06.18	枪声与钻石	SCE	AVG
	FATE/UNLIMTEID CODE	CAPCOM	ACT
	合金弹头合集	SNKPLAYMORE	ACT
06.25	瓦尔哈拉骑士2 战斗立场	MMV	RPG
月内	剑与魔法学院2	Acquire	RPG

7月发售游戏列表

07.02	初音未来 Project DIVA	SEGA	RAG
07.09	世界随我转 光与暗的公主	GLOBE A	RPG
07.23	兰岛物语：少女的约定	ACESYSTEMWORK	AVG
07.30	装甲核心3P	FROMSOFTWARE	ACT
月内	伊苏1+2	FALCOM	ARPG

发售日未定游戏列表

年内	伊苏7	FALCOM	ARPG
	对战传说	NBGI	ACT
	女王之刃	NBGI	SRPG
	PUYOPUYO7	SEGA	PUZ
	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
	背后灵	LEVEL5	AVG
	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	不死骑士	TECMO	ACT
	盒蛋战机	LEVEL5	RPG
未定	最终幻想 AGIDO XIII	SQUARE ENIX	RPG
	寄生前夜 第三个生日	SQUARE ENIX	ACT

04 29 龙珠改 赛亚人来袭 NDS

本作以《龙珠Z》的时间背景为故事舞台，收录“天下第一武道会”以及“赛亚人的来袭”等故事剧情。在游戏的战斗方面，玩家将从最大6名角色中选择3名角色进入战斗，战斗模式为大家期待已久的RPG类型。

05 21 创造职业棒球队2 NDS

创造职业棒球队系列的NDS平台第二作，玩家将扮演棒球队经理，打造属于自己的最强棒球队。本作将新增众多系统要素与游戏模式，如延续强化前作大受好评的技能系统，玩家要做的就是培育选手、经营球队。

04 23 七魂 迷宫制造者 PSP

迷宫制造者编年史系列是能够自己设计出迷宫然后与其中的怪物战斗的动作RPG。本作中的素材和怪物种类都得到了大幅提升，能够制造出的迷宫可以更加复杂、更加充满挑战性。还会有攻略型新迷宫古代遗迹登场。

04 29 女神异闻录 PSP

本作为PS的移植作，游戏在原作基础上追加全新CG以及进行影像重制、再根据PSP的特性进行优化，包含战斗画面、迷宫画面与剧情动画皆16:9显示的等。玩家界面与游戏平衡经过调整，提供更佳的操作性与游戏性。

读编往来





掌机快乐赢

嗨！

每期都有新变化的“掌机快乐赢”又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！



三等奖3名

怪物猎人雪山包



一等奖1名

盟区战卡+一年VIP+300道具点



特别奖

NDSBBS提供玩偶1个

具体参与方式请见PGBAR



三等奖5名

动漫挂饰

小提示：

如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。

2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为5月25日，时间以当地邮戳为准。

3、中奖名单将在120期刊登。回函卡复印无效。


grand
theft
auto
CHINATOWN
WARS

